M-1815-127-11 F.

HEBDOGICIEL

N° 127

Le redoutable, l'insubmersible.

21 mars 1986 - Belgique : 83 FB - Luxembourg : 84 Frs - Suisse : 3,60 FS.

11 F

ISSN - 0760 - 6125

PLEIN LES MRETTES

Deux salons en même temps, au même endroit, ça méritait un petit détour. Le détour on l'a fait, mais le mérite n'était pas au rendez-vous !

DES FOUS PARTOUT

Pourquoi avons-nous été faire un tour à Parigraph ? Je l'ignore. Ce que je sais c'est que nous y sommes allés et que nous nous en sommes pris plein la gueule. Remarquez, c'était prévisible : voilà un salon professionnel au possible qui est organisé par des gens qui ont tout fait pour éviter le petit public familial ou les étudiants passionnés. Jugez plutôt : dates choisies en dehors des weekends et prix d'entrée rédhibitoire de 100 balles, de quoi faire rester chez eux les fameux doux dingues et autres jeunes loups de la micro. Donc, excepté votre serviteur, les gens qui se baladaient dans les allées portaient pour la plupart une cravate d'un goût remarquablement mauvais ou un nœud papillon tout aussi lamentable. S'il y avait encore besoin de prouver que l'informatique professionnelle n'était plus du tout baba et soixante-huitarde, il suffisait aller jeter un œil sur les exposants et les visiteurs de l'expo. Diantre, les temps changent !

PARIGRAPH : UN MAC

Bien sûr, l'expo étant réservée aux pros, il n'y avait presque pas de micros. Remarquez, c'est assez normal : dans un salon sur l'image de synthèse, j'ai du mal à imaginer une bécane ayant la résolution du TO7 ou du Spectrum. Ok, je sais, on a tout de même des trucs un peu mieux, du style Amiga ou Atari 1040 ST. Mais ils ne doivent pas être assez bons pour avoir leur place, même petite, dans un salon professionnel. Je suis relativement étonné tout de même. Ben oui, l'Amiga de Commodore n'est-il pas destiné au marché de l'image avec ses soi-disant capacités d'animation ? De deux choses l'une : soit Commodore a dores et déjà perdu le marché des graphistes soit ils ont tout bêtement négligé ce qu'il représente et n'ont pas jugé bon d'être présents à Parigraph. Ou encore, il n'y avait peut-être pas de softs démontrant les qualités graphiques de la bécane. Attendez, je rectifie : il n'y avait peut-être pas de soft du tout ! Ah, que c'est gênant

d'être obligé de dire ça ! Allez, je passe sur Commodore, ce n'est pas la première fois qu'ils nous font le coup.

Il n'y avait presque pas de micros, je dis "presque" parce qu'IBM était présent dans quelques coins de stands et Apple avait droit à son trône sur le bunker de Polygone Informatique grâce au Mac. Une fois de plus, le Mac nous en a mis plein la gueule. Tenez-vous bien, l'interface qu'exhibait Polygone n'était rien d'autre que l'interface couleur que les britiches ont développé il y a quelques temps. Quelles sont ses caractéristiques ? 768 sur 576 points en 256 couleurs à l'écran au choix dans 16 millions d'autres. Ah, ça dégage ! Le produit nécessite un Mac avec 1 Mo de Ram, un disque dur (l'Hyperdrive par exemple), un moniteur couleur de course et un logiciel qui tient la route et qui est vendu avec. Je vous laisse faire le calcul : 30.000 balles pour le Mac, 20.000 pour la mémoire de masse (disque dur où drives supplémentaires), 10.000 pour le moniteur, ajoutez 80.000 balles de soft et d'extension, vous en avez pour 140.000 balles minimum, ça fouette ! Oui, mais alors, quel métos ! Putain cong ! Vous pouvez passer tous les dessins issus de n'importe quel soft (Mac Paint, Draw,Thundercan, Mac Vision ou autre) grâce au Switcher (un programme d'enfer qui permet de mettre plusieurs programmes en mémoire et de passer de l'un à l'autre en un clin d'œil) et les mettre en couleur sans aucun problème. La mise en couleur est d'une précision dantesque. Allez, je ne vous fait pas mourir plus longtemps. On passe à autre chose.

PARIGRAPH : DEUX MAC

Le deuxième Mac qui cassait la baraque à ce salon était sur le stand de Captain Computer. Vous devez avoir une photo quelque part dans cet article représentant une Vénus plus ou moins de Milo avec la main de quelqu'un équipée d'un stylo tout ce qu'il y a de plus étrange, mais pas dans la culotte de la Vénus. En fait, il y a un gros appareil en dessous qui génère un crâne numérique qui peut permet d'envoyer au Mac suffisamment d'informations pour reconstituer la statue. Pour obtenir cette reconstitution, vous devez pointer chacune des facettes de la statue et faire un certain nombre d'opérations à l'aide d'un petit clavier numérique. Une statuette comme cette Vénus qui possède 600 polygones prendrait deux heures de travail à qui voudrait se lancer dans sa représentation. Une fois quelques données entrées, vous pouvez changer l'angle de vue. La même représentation mettra deux secondes à s'afficher après un changement d'angle. Bien sûr, une telle interface n'est pas juste vendue pour le plaisir de faire des beaux dessins mais permet grâce au port RS232 de communiquer les données à une grosse bécane de traitement graphique du genre FGS 4000. Finalement, les dessins obtenus en fil de fer sur le Mac donneront naissance à d'autres du style de ceux qui sont représentés dans cet article.

L'interface, le soft et tout ce qu'il faut pour faire tout tourner coûte

Suite page 26

CLUB HEBDOGICIEL

SUPER-SÉNATEUR MINISTRE ?

En ce moment, les choses vont plutôt vite en politique. Avant que Chirac ne soit nommé Premier Ministre (et figurez-vous que je prends un risque en écrivant ça, parce que je l'écris mardi soir, rien ne dit qu'il le soit encore - ou toujours - vendredi), nous avons appelé le seul interlocuteur intéressant dans le vaste milieu de la politique : Jean-Marie Rausch, notre sénateur-maire à nous perso pour nous tout seuls

Pourquoi cet appel ? Quelques jours avant la constitution d'un gouvernement, des bruits circulent sur l'identité possible des "nominés". Et justement, il y a un poste, un seul, qui ne peut revenir qu'à Jean-Marie Rausch, et c'est aussi probablement le seul qu'il accepterait. D'où la question que nous lui avons posée lundi dernier, avant donc la nomination de Chirac : accepteriez-vous le poste de ministre de la communication si on vous le proposait ?

Réponse : oui. Pas exactement, en fait. Parce qu'un futur ministre, ça doit peser ses paroles. Il a admis que dans un contexte favorable, avec un gouvernement adéquat, il pourrait peut-être envisager que... Là, je frémis le pas : il y a un seul type en France dont les deux hobbies sont la politique et la communication, c'est lui. Donc, c'est dit, il est ministre, hop. Si c'est pas lui, celui qui est nommé à sa place est un crevard, et faut changer ça tout de suite.

Deuxième question : Dans le cas où ce poste vous échoirait, qu'aviendrait-il du Plan Informatique pour Tous ?

Deuxième réponse : Il serait recentré. Ceux qui ont réellement besoin de micros, ce ne sont pas les enfants du premier cycle, ce sont les étudiants, les universités. C'est eux qu'il faut équiper en tout premier lieu, car ce sont ceux qui sont le plus à même d'utiliser les machines à fond. Ce plan ne doit pas être démagogique, il doit être efficace.

Alors ? Pour une fois qu'on peut avoir un ministre qui sait de quoi il parle, hein... Espérons !

BIDOUILLE GRENOUILLE

Ou comment tricher, pirater, modifier, trafiquer, magouiller, bidouiller et grenouiller avec les logiciels du monde entier. Mais dans la légalité, au moins ? Of course, mon Général !

Lire page 14

CINOCHE-TELOCHE

pages 16, 35

MUSIQUE

à écouter page 2

CONCOURS PERMANENTS

Votre programme, non content de vous rapporter 1.000 francs par page publiée, peut vous rapporter 20.000 francs chaque mois ou un voyage en Californie pour deux, chaque trimestre.

Règlement en page intérieure

INFO-BD : TOUTE L'ACTUALITÉ EN PAGE 22

C'est nouveau, ça vient de sortir :

L'actualité de la micro-informatique pages 11.12.13.

DEULIGNEURS les fainéants sont page 14

FORMATION À L'ASSEMBLEUR

Les amateurs éclairés vous attendent en page 33

DES PROGRAMMES POUR VOTRE ORDINATEUR :

AMSTRAD • APPLE IIe ET IIc • CANON X-07 • CASIO FX 702-P • COMMODORE 64 ET COMMODORE VIC 20 • EXELVISION EXL 100 • MSX et compatibles • ORIC 1 ET ATMOS • SINCLAIR ZX 81 ET SPECTRUM • TEXAS TI99/4A • THOMSON TO7, TO7/70, ET MO5 •

MUSIQUE

édito

VIVEMENT LE PRINTEMPS !
Merde....
BEN

MICRO... SILLONS

JULUKA

Musa Ukungilandela (Celluloid)

Juluka est un groupe d'Afrique du Sud dans lequel de côtoient noirs et blancs. C'est-à-dire, selon les tenants de l'apartheid, une horrible mésalliance, un cas de figure impossible et hautement condamnable; Seulement, on aurait tort de réduire l'identité de ce groupe à ce simple fait. Juluka joue, en effet, une musique fabuleusement belle. Cette façon d'harmoniser les voix en chœurs, ce balancement irrésistible qui vous rend tout léger, ces guitares obsédantes, cet accordéon fluet qui

SHOW DEVANT
★ RENAUD, jusqu'au 23/3 : Paris (Zénith).

vient rythmer la danse de temps à autre, tout cela est une des plus parfaites démonstrations de l'identité spécifique de la musique sud-africaine des ghettos. Je vous partais avec enthousiasme des Malopoets, avec Juluka, on découvre une richesse instrumentale beaucoup plus fournie, un emploi de la percussion plus décisif. Ce groupe semble avoir vécu pur et pour la lutte contre cette aberration qu'est l'apartheid et sa musique est est d'autant plus belle, parce qu'elle parle d'elle même. Et si l'on ne comprend pas les paroles en Zoulou, il est possible de se référer à leur traduction qui accompagne le disque. Il y aurait tent à dire sur Juluka, qui n'existe plus vraiment et dont nous découvrons ce disque seulement deux ans après sa sortie... Ecoutez-les, leur musique est si belle...

SHOW DEVANT
★ JACQUES HIGELIN, le 21/3 : Evry.

MARC MINELLI

Plutôt grand, les yeux bleus, une certaine prestance dans le costume et dans la pose, Marc Minelli a quelque chose de baladin vagabond qui appelle irrésistiblement les regards dans une foule anonyme, bien qu'il affecte une certaine simplicité. Avec ses expressions où se mélangent le romantisme et l'ironie, il n'aurait pas manqué de passer pour un poète, un siècle plus tôt. Mais nous sommes dans les années 1980 et le lieu de ce qu'était la poésie s'est déplacé vers des espaces abreuvés de musiques électriques. Marc Minelli la connaît bien, cette sauvagerie féline du rock'n'roll. Elle lui fut, dès l'âge de seize ans, comme une seconde nature. Rien d'autre ne devait plus alors compter que cela. Le Havre est un terrain propice. L'exemple de Little Sob Story a montré la voie à toute une nouvelle génération de rockers dont Marc fait partie. Mais il affirme vite sa personnalité indépendante. Il veut voir plus loin que le bout des docks, part pour Boston, y rencontre les musiciens qui lui ont communiqué la passion du rock et parvient à enregistrer avec eux son premier 45 tours, "Jungle Twist", alors qu'il a à peine vingt ans. Fort de cette carte de visite, il commence à se faire connaître sur les scènes de France, fonde son propre label et produit lui-même son premier album "Take Me To America", qu'il fait distribuer sur 64. L'énergie est toujours là, mais cette fois, Marc se démarque définitivement du son si particulier au pub-rock

SHOW DEVANT
★ NEW BLUE CAPS, les 21 et 22/3 : Strasbourg.

havrais. On perçoit déjà le dandy agitateur de pistes de danse. Sa voix s'attuse à flirter avec le registre des crooners. Malgré une diffusion assez limitée, ce mini LP 5 titres est extrêmement bien reçu. Marc monte un groupe, se produit un peu partout en France. En 85, on le voit avec ses musiciens au Rock au Forum et Printemps de Bourges, mais aussi en solo avec sa guitare dans de petits clubs où il parvient à séduire le public par sa présence chaleureuse et simple.
Après avoir vécu quelques mois à Rome, être allé prendre le pouls de London, Marc Minelli s'est aujourd'hui lancé dans une nouvelle formule de spectacle, qu'il inaugure au Rex Club, le 21 mars à 20h. Optant plus particulièrement pour son personnage de dandy, il a préparé un show qu'il veut dans des ambiances très cabaret, contrairement à l'étet d'esprit plutôt rock de ses anciennes prestations. Cha-

SHOW DEVANT
★ GRANDE NUIT DE LA COUNTRY avec COUNTRY JAMBOREE + BATON ROUGE + RATTLESNAKE ANNIE, le 21/3 : Paris (Eldorado)

que morceau de ce show sera comme une carte postale. Un répertoire très varié, donc, allant des harmonies hawaïennes à celles de l'accordéon, en passant par le duo classique piano-voix. Si la base musicale reste guitare, basse, batterie, cette nouvelle formule de spectacle s'accompagne d'un renfort important sur les claviers, tenus par Minelli comme "une sorte de transfuge entre Tom Waits et Nashville" (!). Durant les deux heures de show, on découvrira les chansons qui devraient donner matière à un prochain album, dont "Down By The Saa Side (In the Summertime)", qui fera l'objet d'un 45 tours à venir

SHOW DEVANT
★ KARIM KACEL, le 21/3 : Annemasse, le 22/3 : Neuvelle/Saône, le 23/3 : Frouard.

prochainement. Comptez sur Marc Minelli pour user de tous ses charmes à vous faire craquer sur son son show. Comme il le dit lui-même, il est en passe de devenir une sorte de "Frank Sinatra rock décadent"...

BLABLA...

XALAM

Groupe phare de la musique sénégaleise, Xalam s'est déjà taillé une fameuse réputation scénique dans toute l'Europe. Sa maîtrise des tambours traditionnels lui a valu une large reconnaissance et fait de ce groupe extrêmement soudé depuis plus de dix ans un exemple assez unique. Avec

SHOW DEVANT
★ CYCLOPE, le 22/3 : Villepinte

un nouvel album "Apartheid" et une tournée qui démarre en fanfare par trois soirées au Cirque d'Hiver, Xalam nous prépare aux joies du printemps.
HHHH : "Depuis la venue de Xalam en France, on ne peut pas dire que vous ayez chômé."
XALAM : *"Au mois de juin, ça fera quatre ans que Xalam est installé ici et c'est vrai qu'on a fait pas mal de choses en dehors des concerts et des disques. On a commencé en 83 par faire des musiques de films pour l'INA. On a également travaillé avec les Rolling Stones pour leur album "Undercover of the Night" et pour celui qui va sortir prochainement. Rencontrer les Rolling Stones était pour nous un rêve d'enfant. En Afrique, Xalam était un*

SHOW DEVANT
★ ICH LIBIDO, le 22/3 : Chollet.

groupe de variétés. On jouait de la pop-music, du Rythm & Blues, des morceaux des Beatles, des Stones, des Pink Floyd... C'était donc assez fabuleux d'être sollicité, parce que nous l'avions enregistré à Londres avec l'ingénieur du son qui a travaillé sur le disque de Mick Jagger à Paris. Jagger avait complètement craqué sur nos percussions. C'était exactement ce dont ils avaient envie et c'est ainsi que Ibrahim et Mustapha ont joué sur les deux disques. Ça c'est très bien passé. En 84, on a fait la musique du film "Marche à l'Ombre". Ce n'était pas notre première expérience dans le cinéma, puisque nous avions déjà travaillé pour Walt Disney à Dakar. Mais dans le cadre de "Marche à l'Ombre", c'était tout à fait autre chose. Notre contact avec Michel Blanc a été quelque chose d'assez extraordinaire. C'était un véritable échange."

SHOW DEVANT
★ PAUL PERSONNE, le 22/3 : Ermont.

HHHH : "Pourquoi avoir intitulé votre nouvel album 'Apartheid' ?"
XALAM : *"Parce que pour nous c'est une très dure actualité et que c'est notre seule façon de pouvoir lutter contre ce grave problème. Nous avons voulu lancer un message pour que cela cesse."*
HHHH : "La formation de Xalam a un peu changé pour ce nouvel enregistrement..."
XALAM : *"Oui, on a ajouté une nouvelle voix, celle de Souleymane Faye, un sénégalais qu'on connaît depuis très longtemps. Quant à notre saxophoniste, il a de graves problèmes de lèvres qui l'empêchent de jouer depuis un an. On a donc demandé à Richard Reux, qui a très bien compris notre feeling, de venir jouer avec nous."*
HHHH : "Depuis Dakar, les huit musiciens forment comme une petite famille. La structure du groupe ne change donc pas vraiment."
XALAM : *"Non. On a tous les mêmes buts et c'est pour nous très important de rester soudés ensemble. L'esprit de la musique de Xalam suit toujours la même direction."*
HHHH : "Vous n'avez pas fait de concessions aux nouvelles technologies, comme beaucoup d'autres groupes africains."
XALAM : *"Non, nous sommes fidèles à notre idée de la musique africaine. On aime bien les machines, mais ce qu'on préfère encore, c'est de jouer de nos instruments."*
HHHH : "On retrouve d'ailleurs tout au long de 'Apartheid' cette pêche que vous avez sur scène."
XALAM : *"En effet, on a voulu faire ce disque dans des conditions de scène. Certains morceaux ont été enregistrés directement en deux ou trois prises maximum. Nous voulions que la musique vive telle qu'elle est. C'est pour cela qu'on a enregistré à Devout, dans un studio qui peut contenir cinquante personnes. On s'y est installé presque comme en live pour faire ressortir cette tension des concerts."*
Cette tension d'harmonies et de rythmes, retrouvez-la au Cirque d'Hiver, où Xalam vous promet une véritable fête.

LES DESAXES

Je Ne Suis Plus Si Malheureux (Réflexes/CBS) 45 tours.

Ces coquins de Désaxés fréquent le tube comme des damnés larrons qu'ils sont. Ben, et pourquoi qu'y'z'y arriveraient pas euz'aussi ? J'vous l'demende. D'autant

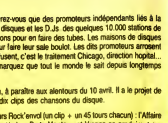
SHOW DEVANT
★ ELTON JOHN, les 21 et 22/3 : Paris (Bercy).

plus qu'il est pas si mal ficelé, leur tube de l'été. Que ceux qui sont intéressés à aller soudoyer quelques D. Js. nous écrivent, on les met en contact avec la maison de disque qui leur enverra la matière.

JOHN MARTYN

Piece by piece (Island/Phonogram)

Voilà plusieurs années que John Martyn, autrefois étrange troubadour au jeu de guitare sèche et au phrasé vocal impossibles à confondre (on dirait qu'il chante avec de la bouillie dans la bouche...), s'est lancé dans une formule électrique à la limite du jazzy et du délire brumeux. Les paysages d'une Ecosse où les "fairies" vous guettent encore au détour d'un bosquet ou d'un chemin creux sont toujours présents au travers de l'inspiration ensorcelée de John Martyn, pour certaines chansons. D'autres fois, son rêve le dépose en plein



Los Angeles sound et on l'aime un peu moins qu'avant. Ce disque est cependant nettement plus dressus de l'ordinaire de la production actuelle et sera l'élément parfait d'une soirée que vous souhaitez calme et tendre.

INFOS TOUT POIL

★ Un big scandale a récemment éclaté aux USA. Figurez-vous que des promoteurs indépendants liés à la mafia jouerraient les intermédiaires entre les maisons de disques et les D.Js des quelques 10.000 stations de radio, alors que ces dernies matraquent certaines chansons pour en faire des tubes. Les maisons de disques versent aux promoteurs 80 millions de dollars par an pour faire leur sale boulot. Les dits promoteurs arrosent alors les D.Js en cash ou en cocaïne. Si ces derniers refusent, c'est le traitement Chicago, direction hopital...
A votre avis, comment est né le mythe Madonna ? Remarquez que tout le monde le sait depuis longtemps mais fallait que quelqu'un le dise...

★ Bernard Lavilliers vient de terminer son nouvel album, à paraître aux alentours du 10 avril. Il a le projet de faire également un "album-vidéo" qui contiendrait les dix clips des chansons du disque.

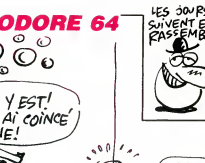
★ Les cinq jeunes groupes français retenus par le concours Rock'envol (un clip + un 45 tours chacun) : l'Affaire Louis Trio, Jean Claude Arnault, Deuxième Pire de Beauté, Les Porte-Mentaux et Vienna se produiront sur la même scène au Printemps de Bourges le 30 mars à 21h.

MONKEY-KONG

COMMODORE 64

Votre fiancée se morfond, perchée sur un échaffaudage en compagnie d'un ignoble gorille. Tentez de la délivrer par un habile coinçage de bulles (?).

Emerich FERNANDES



SERVEUR MINITEL HEBDOGICIEL
36 15 91 77
HG puis Envoi.

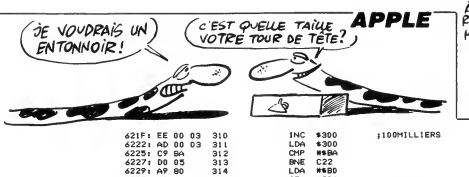
SUITE DU N°126

```
725 IFA(X)=STHEN2220
730 POKE54273.200:POKE2041,213:POK
E54273.0:POKEV+2,PEEK(V+2)-4:SYS50
000
735 POKEV+2,PEEK(V+2)-4:POKE54273,
180:POKE2041,212:GOTO500
740 X=X-30:FOR1=PEEK(V+3)TOPEEK(V+
3)-32STEP-4:SYS50000:FORJ=1TO32:NE
XT:SYS50000
745 POKE54273.60
750 IFPEEK(2041)=215THENPOKE2041,2
14:SYS50000:POKEV+3,I:POKE54273,80
:NEXT
755 POKE54273.0
760 POKE2041,215:POKEV+3,I:NEXT
765 IFPEEK(V+3)=61THEN2250
770 SYS50000:POKE53278,0:SC=SC+100
:GOSUB2000:GOTO500
780 X=X+30:FOR1=PEEK(V+3)TOPEEK(V+
3)+32STEP4:SYS50000:FORJ=1TO32:NEX
T:SYS50000
785 POKE54273.60
790 IFPEEK(2041)=214THENPOKE2041,2
15:SYS50000:POKEV+3,I:POKE54273,50
:NEXT
795 POKE54273.0
800 POKE2041,214:POKEV+3,I:NEXT
810 SYS50000:GOTO500
820 IFPEEK(2041)=210THENPOKE2041,2
11:GOTO500
822 POKE2041,213:IFPEEK(53278)ANDO
RTHEN1040
825 POKE54276.17:MU=10:FOR1=PEEK(V
+3)TOPEEK(V+3)-20STEP-2
830 SYS50000:POKEV+3,I:POKE54273,M
U:MU=MU+5:FORJ=1TO15:NEXT:NEXT
835 FOR1=1TO15:NEXT:SYS50000
836 FOR1=1TO15:NEXT:SYS50000:FORI=
1TO30:NEXT
840 FORI=PEEK(V+3)TOPEEK(V+3)+20ST
EP2
850 SYS50000:POKEV+3,I:POKE54273,M
U:MU=MU-6:FORJ=1TO15:NEXT:NEXT
855 POKE54276,129:IFPEEK(2041)=213
THENPOKE2041,212:GOTO500
860 POKE2041,210:GOTO500
870 POKEV+21,255:RCX)=0:DB=0:SC=SC
+500:GOSUB2000:GOTO500
880 X=X+4:IFX>180RPEEK(V+2)>220TH
END<X-4:GOTO500
882 IFPEEK(53278)ANDOBTHEN1040
885 POKE2041,211:POKE54276,17:MU=1
0:FORI=PEEK(V+3)TOPEEK(V+3)-14STEP
-2
890 SYS50000:POKEV+3,I:POKE54273,M
U:MU=MU+5:POKEV+2,PEEK(V+2)+2
895 FORI=1TO8:NEXT:NEXT
900 FORI=1TO15:NEXT:SYS50000
905 FORI=1TO15:NEXT:SYS50000:FORI=
1TO30:NEXT
910 FORI=PEEK(V+3)TOPEEK(V+3)+14ST
EP2
920 SYS50000:POKEV+3,I:POKE54273,M
U:MU=MU-6:POKEV+2:PEEK(V+2)+2
925 FORJ=1TO8:NEXT:NEXT
930 POKE54276,129:POKE2041,210
935 IFA(X)=STHEN2220
936 POKE53278,0:GOTO500
940 X=X-4:IFX<IOPPEEK(V+2)<56THEN0
=X+4:GOTO500
942 IFPEEK(53278)ANDOBTHEN1040
945 POKE2041,213:POKE54276,17:MU=1
0:FORI=PEEK(V+3)TOPEEK(V+3)-14STEP
-2
950 SYS50000:POKEV+3,I:POKE54273,M
U:MU=MU+5:POKEV+2,PEEK(V+2)-2
955 FORJ=1TO8:NEXT:NEXT
1000 FORI=1TO15:NEXT:SYS50000
1005 FORI=1TO15:NEXT:SYS50000:FORI
=1TO30:NEXT
1010 FORI=PEEK(V+3)TOPEEK(V+3)+14S
TEP2
1020 SYS50000:POKEV+3,I:POKE54273,
MU:MU=MU-6:POKEV+2,PEEK(V+2)-2
1025 FORJ=1TO8:NEXT:NEXT
1030 POKE54276.129:POKE2041,212
1035 IFA(X)=STHEN2220
1036 POKE53278,0:GOTO500
1040 POKE54276.65
1050 FORI=24TO4STEP-.1 POKE54273:I
:NEXT
1060 X=125:POKE53278,0:POKEV+2,48:
POKEV+3,221:POKE2041,210
1070 FORI=V+4TOV+14STEP2:POKEI,0:N
EXT
1080 POKE54276,129:POKE53278,0
1090 VI=VI-1:GOSUB2090:GOTO500
2000 PRINT"■■■"TAB(32)"▛▜■■■"
2010 PRINT"■■■"TAB(32)"▙▟■■■"
■■SC
2020 PRINT"■■■■■■■■"TAB(33)"!■■"
2030 IFVI>2THENPRINTTAB(34)"■■■■
■■■V■■■■■"
2040 IFVI>3THENPRINTTAB(34)"■■■■
■■■V■■■■■"
2050 IFVI>4THENPRINTTAB(34)"■■■■
■■■V■■■■■"
2060 IFVI>5THENPRINTTAB(34)"■■■■
■■■V■■■■■"
2070 RETUPN
2080 PRINT"■■■■■■■■"TAB(32)"▛▜■■■"
■■SC RETURN
2090 IFVI=4THENPRINT"■■■■■■■■
```

SNAKY

Où la lutte pour la vie d'un serpent fou... et affamé

Jean-Christophe SALMON



SUITE DU N°126

```
6146: 8D 04 03  197          STA  $304
6149: 8D 05 03  198          STA  $305
                199
614C: A9 00     200          LDA  #$00      ;
614E: 8D 0A 03  201          STA  $30A      ;INI FLAG FIN
                202
                203          ;
6151: AD 00 C0  204  ATTTCH  LDA  $C000     ;JEU
6154: C9 88     205          CMP  #136      ;ATTENTE D'UNE TOUCHE
6156: F0 0C     206          BEQ  JEUBCL
6158: C9 95     207          CMP  #149
615A: F0 08     208          BEQ  JEUBCL
615C: C9 C1     209          CMP  #193
615E: F0 04     210          BEQ  JEUBCL
6160: C9 DA     211          CMP  #218
6162: D0 ED     212          BNE  ATTTCH
                213
6164: A9 00     214  JEUBCL  LDA  #$00      ;
                                            ;COULEUR 0 POUR EFF BOUT DE LA QUE
6166: 20 64 F8  215          JSR  $F864     ;UE
                216
6169: A6 1B     217          LDX  $1B       ;
616B: BD 00 20  218          LDA  $2000,X   ;EFF BOUT DE LA QUEUE
616E: AB        219          TAY
616F: BD 00 30  220          LDA  $3000,X
6172: 20 00 F8  221          JSR  $F800
                222
6175: A0 FF     223          LDY  #$FF      ;
6177: 89 00 20  224  DEPL    LDA  $2000,Y   ;PROGRESSION D'UN CRAN
617A: 99 01 20  225          STA  $2001,Y
617D: B9 00 30  226          LDA  $3000,Y
6180: 99 01 30  227          STA  $3001,Y
6183: 88        228          DEY
6184: D0 F1     229          BNE  DEPL
6186: AD 00 20  230          LDA  $2000
6189: 8D 01 20  231          STA  $2001
618C: AD 00 30  232          LDA  $3000
618F: 8D 01 30  233          STA  $3001
                234
6192: AD 00 C0  235          LDA  $C000     ;
                236                         ;DIRECTION DU DEPLACEMENT
6195: C9 88     237          CMP  #136      ;
                                            ;GAUCHE ?? SI OUI PAS HORIZ = -1,
                                            PAS VERTIC = 0
6197: D0 0B     238          BNE  DD1
6199: A9 FF     239          LDA  #$FF
619B: 85 06     240          STA  $06
619D: A9 00     241          LDA  #$00
619F: 85 07     242          STA  $07
61A1: 4C CE 61  243          JMP  FDD
                244
61A4: C9 95     245  DD1     CMP  #149      ;
                                            ;DROITE ?? SI OUI PAS HORIZ = +1,
                                            PAS VERTIC = 0
61A6: D0 0B     246          BNE  DD2
61A8: A9 01     247          LDA  #$01
61AA: 85 06     248          STA  $06
61AC: A9 00     249          LDA  #$00
61AE: 85 07     250          STA  $07
61B0: 4C CE 61  251          JMP  FDD
                252
61B3: C9 C1     253  DD2     CMP  #193      ;
                                            ;HAUT ?? SI OUI PAS VERTIC = -1, P
                                            AS HORIZ = 0
61B5: D0 0B     254          BNE  DD3
61B7: A9 FF     255          LDA  #$FF
61B9: 85 07     256          STA  $07
61BB: A9 00     257          LDA  #$00
61BD: 85 06     258          STA  $06
61BF: 4C CE 61  259          JMP  FDD
                260
61C2: C9 DA     261  DD3     CMP  #218      ;
                                            ;BAS ?? SI OUI PAS VERTIC = +1, PA
                                            S HORIZ = 0
61C4: D0 08     262          BNE  FDD
61C6: A9 01     263          LDA  #$01
61C8: 85 07     264          STA  $07
61CA: A9 00     265          LDA  #$00
61CC: 85 06     266          STA  $06
                267
61CE: A2 20     268  FDD     LDX  #$20      ;
61D0: A0 00     269  BCATT1  LDY  #$00      ;BOUCLE D'ATTENTE
61D2: 88        270  BCATT2  DEY
61D3: D0 FD     271          BNE  BCATT2
61D5: CA        272          DEX
61D6: D0 F8     273          BNE  BCATT1
                274
                275          ;
61D8: AD 00 20  276          LDA  $2000     ;POSITION TETE
61DB: 18        277          CLC            ;TETE HORIZ
61DC: 65 06     278          ADC  $06
61DE: 8D 00 20  279          STA  $2000
                280
61E1: AD 00 30  281          LDA  $3000     ;
61E4: 18        282          CLC            ;TETE VERTIC
61E5: 65 07     283          ADC  $07
61E7: 8D 00 30  284          STA  $3000
                285
                286          ;
61EA: AC 00 20  287          LDY  $2000     ;TEST COLLISION
61ED: AD 00 30  288          LDA  $3000     ;EMPLACEMENT TETE
61F0: 20 71 F8  289          JSR  $F871
61F3: 8D 06 03  290          STA  $306      ;
                291
61F6: C9 08     292          CMP  #$08      ;
                                            ;SUPER-POINT ?? SI OUI ON AJOUTE 1
                                            0000 AU SCORE
61FB: F0 16     293          BEQ  C11       ;
                294
61FA: C9 0C     295          CMP  #$0C      ;POINT ?? SI OUI ON AJOUTE 1000 AU
                                            SCORE
61FC: F0 03     296          BEQ  C1
61FE: 4C D4 62  297          JMP  C2
6201: EE 02 03  298  C1      INC  $302      ;MILLIERS
6204: AD 02 03  299          LDA  $302
6207: C9 BA     300          CMP  #$BA
6209: D0 23     301          BNE  C22
620B: A9 B0     302          LDA  #$B0
620D: 8D 02 03  303          STA  $302
6210: EE 01 03  304  C11     INC  $301      ;10MILLIERS
6213: AD 01 03  305          LDA  $301
6216: C9 BA     306          CMP  #$BA
6218: D0 14     307          BNE  C22
621A: A9 B0     308          LDA  #$B0
621C: 8D 01 03  309          STA  $301
621F: EE 00 03  310          INC  $300      ;100MILLIERS
6222: AD 00 03  311          LDA  $300
6225: C9 BA     312          CMP  #$BA
6227: D0 05     313          BNE  C22
6229: A9 B0     314          LDA  #$B0
622B: 8D 00 03  315          STA  $300
                316
                317          ;
622E: A5 1B     318  C22     LDA  $1B       ;ALLONGEMENT DU SERPENT
6230: C9 C9     319          CMP  #$C9      ;SI LONGUEUR LIMITE, EXTRA BONUS
6232: F0 03     320          BEQ  E8
6234: 4C B2 62  321          JMP  ALL
                322
                323          ;
6237: A9 00     324  E8      LDA  #$00      ;EXTRA BONUS
6239: 20 64 F8  325          JSR  $F864     ;COULEUR = 0
                326
623C: A6 1B     327  EXBON   LDX  $1B       ;
623E: BC 00 20  328          LDY  $2000,X   ;EFFACEMENT DE LA QUEUE
6241: B0 00 30  329          LDA  $3000,X
6244: 20 00 F8  330          JSR  $F800
                331
6247: EE 02 03  332          INC  $302      ;
624A: A0 02 03  333          LDA  $302      ;+100 POINTS
624D: C9 BA     334          CMP  #$BA
624F: D0 21     335          BNE  PTF
6251: A9 B0     336          LDA  #$B0
6253: 8D 02 03  337          STA  $302
6256: EE 01 03  338          INC  $301
6259: A0 01 03  339          LDA  $301
625C: C9 BA     340          CMP  #$BA
625E: D0 12     341          BNE  PTF
6260: A9 B0     342          LDA  #$B0
6262: 8D 01 03  343          STA  $301
6265: EE 00 03  344          INC  $300
6268: AD 00 03  345          LDA  $300
626B: D0 05     346          BNE  PTF
626D: A9 00     347          LDA  #$00
626F: 8D 00 03  348          STA  $300
                349
6272: A9 15     350  PTF     LDA  #$15      ;
6274: 85 24     351          STA  $24       ;AFF SCORE
6276: AD 00 03  352          LDA  $300
6279: 20 ED FD  353          JSR  $FDED
627C: A0 01 03  354          LDA  $301
627F: 20 ED FD  355          JSR  $FDED
6282: A0 02 03  356          LDA  $302
6285: 20 ED FD  357          JSR  $FDED
6288: A0 03 03  358          LDA  $303
628B: 20 ED FD  359          JSR  $FDED
628E: A0 04 03  360          LDA  $304
6291: 20 ED FD  361          JSR  $FDED
6294: A0 05 03  362          LDA  $305
6297: 20 ED FD  363          JSR  $FDED
                364
629A: A2 10     365          LDX  #$10      ;BRUITAGE
629C: A5 1B     366  BRUIT1  LDA  $1B       ;
629E: 8D 30 C0  367          STA  $C030     ;
62A1: 3A        368  BRUIT2  DEA            ;
62A2: D0 FD     369          BNE  BRUIT2    ;
62A4: CA        370          DEX            ;
62A5: D0 F5     371          BNE  BRUIT1    ;
                372
62A7: A5 1B     373          LDA  $1B       ;SI FIN EFFACEMENT, REPRENDRE LE J
                                            EU
62A9: C9 60     374          CMP  #$60      ;
62AB: F0 05     375          BEQ  ALL       ;
                376
62AD: C6 1B     377          DEC  $1B       ;BOUCLAGE EXTRA BONUS
62AF: 4C 3C 62  378          JMP  EXBON     ;
                379
62B2: E6 1B     380  ALL     INC  $1B       ;ALLONGEMENT DE 3
62B4: E6 1B     381          INC  $1B       ;
62B6: E6 1B     382          INC  $1B       ;
                383
62B8: A9 E0     384          LDA  #$E0      ;MUSIQUE
62BA: 85 19     385          STA  $19       ;
62BC: A5 19     386  BC1     LDA  $19       ;
62BE: 38        387          SEC            ;
62BF: E9 20     388          SBC  #$20      ;
62C1: 85 19     389          STA  $19       ;
62C3: A2 05     390          LDX  #$05      ;
62C5: A4 19     391  BC2     LDY  $19       ;
62C7: A0 30 C0  392          LDA  $C030     ;
62CA: 88        393  BC3     DEY            ;
62CB: D0 FD     394          BNE  BC3       ;
62CD: CA        395          DEX            ;
62CE: D0 F5     396          BNE  BC2       ;
62D0: A5 19     397          LDA  $19       ;
62D2: D0 E8     398          BNE  BC1       ;
                399
62D4: AD 06 03  400  C2      LDA  $306      ;
                                            ;RAPPEL DE CE QU'IL Y A SOUS LA TE
                                            TE
62D7: C9 09     401          CMP  #$09      ;ENNEMI ?? SI OUI FIN
62D9: D0 05     402          BNE  C3        ;
                403
62DB: A9 01     404          LDA  #$01      ;FLAG FIN A 1
62DD: 8D 0A 03  405          STA  $30A      ;
                406
62E0: AD 06 03  407  C3      LDA  $306      ;RAPPEL DE CE QU'IL Y A SOUS LA TE
                                            TE
62E3: C9 02     408          CMP  #$02      ;BORD ?? SI OUI FIN
62E5: D0 05     409          BNE  C32       ;
                410
62E7: A9 01     411          LDA  #$01      ;FLAG FIN A 1
62E9: 8D 0A 03  412          STA  $30A      ;
                413
62EC: AD 06 03  414  C32     LDA  $306      ;
62EF: C9 00     415          CMP  #$00      ;QUEUE ?? SI OUI FIN
62F1: D0 05     416          BNE  C4        ;
                417
62F3: A9 01     418          LDA  #$01      ;FLAG FIN A 1
62F5: 8D 0A 03  419          STA  $30A      ;
                420
62F8: 20 AE EF  421  C4      JSR  $EFAE     ;RANDOM
62FB: A5 9F     422          LDA  $9F       ;
                423
62FD: C9 7F     424          CMP  #$7F      ;1 CHANCE / 256 POUR SUPER-POINT
62FF: F0 0F     425          BEQ  C6        ;
                426
6301: 4A        427          LSR            ;1 CHANCE / 32 POUR POINT
6302: 4A        428          LSR            ;
6303: 4A        429          LSR            ;
6304: C9 10     430          CMP  #$10      ;
```

SERVEUR MINITEL HEBDOGICIEL 36 15 91 77 HG puis Envoi.

Suite page 5

5ème DIMENSION

TI 99/4A BASIC ETENDU

Transporté dans la 5ème dimension par votre vaisseau trans-dimensionnel, vous voilà dans un vaste désert, à la recherche de l'inestimable nitradium 348 dissimulé dans une mystérieuse pyramide...

Emmanuel LEDOUX

SUITE DU N°126

```
520 IF Z>7 THEN DISPLAY AT(23,3):"vous t
uez le monstre " ELSE DISPLAY AT(23,8):
"rain a tout " :: GOTO 540
530 CALL DELSPRITE(#4):: CALL M(C,X,X,64)
540 GOTO 340
550 CALL SCREEN(15):: FOR I=1 TO 500 ::
NEXT I :: IF Z=11 THEN CALL DELSPRITE(#4
)
560 CALL M(D,K-48,67):: CALL SCREEN(5):
: GOTO 340
570 IF A=11 THEN W=W+1 :: DISPLAY AT(22,
3):"vous descendez au niveau";W :: P=IN
T(3*RND)+4 ELSE 600
580 IF W=4 THEN P=7
590 D$=P$(P):: C$=R$(P):: GOTO 610
600 DISPLAY AT(22,1):"vous ne pouvez pas
descendre" :: CALL M(C$,INT(24*RND)+1,6
8)
610 FOR I=1 TO 200 :: NEXT I :: GOTO 250
620 FOR I=1 TO 3*RND :: CALL SOUND(400,
784,0):: CALL SOUND(400,585,3):: CALL SO
UND(800,784,3):: NEXT I :: CALL M(D$,K-4
8,69)
630 IF I=10 THEN CALL DELSPRITE(#4)
640 GOTO 340
650 FOR G=0 TO 3 :: B$="h" :: S=X-(D=0)+
(D=2)+(G=2)-(G=0)
660 IF S:1 OR S>75 OR(S>25 AND F>2)THEN
B$="" :: GOTO 740
670 T=0
680 FOR I=1 TO 5 :: IF (X=(I+T)AND G=2)O
R(X=(I+T)AND G=2)OR(X=(I+T)AND G=2)OR(X
=(5+T)AND G=0)OR(X=(10+T)AND G=0)OR(X=(1
5+T)AND G=0)THEN B$=""
690 T=T+15 :: NEXT I
700 IF B$="" THEN 760
710 H=ASC(SEG$(C$,S,1))-64
720 B$="rien" :: IF H:0 AND H<8 THEN B$=
"objet " ELSE IF H>7 AND H<12 THEN B$="
monstre"
730 IF S=42 AND F=0 THEN B$="pyramide" E
LSE IF (S=33 AND F=0)OR(S=23 AND F=1)OR(
S=38 AND F=1)OR(S=18 AND F=2)OR(S=39 AND
F=2)THEN B$="oasis"
740 IF (F>2 AND SEG$(D$,S,1)="L")OR(F>2
AND SEG$(D$,S,1)="M")THEN B$="escalier"
750 IF B=D$ AND F=F0 THEN B$="vaisseau"
760 DISPLAY AT(8*D+6+X+(D=0),20-5*D-(D=
(G=3)-4*(D=0)+4*(G=2)-LEN(B$)/2)BEEP SIZ
E(B$):: NEXT G
770 CALL M(D$,K-48,70)
780 GOTO 340
790 CALL HCHAR(1,2,49):: DISPLAY AT(1,12
):SIZE(4):USING "####":D :: R=1-(P<3):: D
N R GOTO 830,800
800 K=INT(20*RND)+50 :: DISPLAY AT(1,17)
SIZE(2):"e=" :: DISPLAY AT(1,19):SIZE(3):
USING "###":E
810 IF K>40 THEN E=E-2 ELSE E=E-1
820 DISPLAY AT(1,22):SIZE(4):"l t<" :: DI
SPLAY AT(1,26):K :: CALL HCHAR(1,3,L):
: GOTO 850
830 DISPLAY AT(1,17):"niv<  pp<" :: DISP
LAY AT(1,21):SIZE(1):USING "#":W :: DISPL
AY AT(1,26):USING "###":L :: CALL HCHAR(
1,31,32)
840 L=L-1
850 D=D+1 :: RETURN
860 IF R=1
870 CALL DELSPRITE(#4):: CALL VCHAR(1,1,
32,768):: CALL CHAR(7*,"010305091214180
")
880 DISPLAY AT(2,1):"  DHHHH
    AHB          D   A B
  D  KKKK      A B   DHH   D  J
    D   A B
890 DISPLAY AT(6,1):" D   D   DA   D
    AKB D          D K   K   K  D
    D   D  AD A BA BA BA B   HHHH
    H   H   H   H"
900 CALL HCHAR(10,1,72,32):: IF POS(D$,"
@",1)THEN S$="b r a v o . . ":: D=7 EL
SE D$=D$+ss ten bon..."
910 DISPLAY AT(11,6):S$
920 CALL HCHAR(12,1,75,32)
930 IF K<7 THEN H$="nul..." :: I$="ne"
:: J$="name pas" ELSE H$="tres fort..."
:: I$="" :: J$=""
940 DISPLAY AT(13,1):"v=ament";" vous
etes ";H$;" vous ";I$;"ave ";J$;" name
ner";"la cassette";" nombre de pas"
;D
950 CALL HCHAR(22,1,75,32):: CALL SOUND(
159,110,9,260,7,500,5)
960 DISPLAY AT(24,5):"tapez < une touche
"
970 CALL KEY(0,K,S):: IF S=0 THEN 970
980 CALL CLEAR :: RUN "B1&&(!)" :: END
990 DATA 030507020119F7F0F8F8F7C3B6C0B3
8B040C0B000F0FBFCE3E2B7C2602038,030C10
242523252521206F1831F0000000C0300B24A4C4A4
E44F0C0000
1000 DATA 020207070A0F070202020303000FF
FF0000000F0000000000000000C0F0FCFF,030F8
5C7673F3F1F0F0F0707070303010B0C04C1C7FEF
CFBFBF0F0E0E0C0C08
1010 RESTORE 990 :: FOR I=8 TO Z :: READ
J$ :: NEXT I :: CALL CHAR(128,J$):: RET
URN
1020 IF X<42 AND P=0 AND B=0 AND D$=M$ T
HEN P,B=1 :: C=5 :: X=23 :: D$="" :: C$=
R$(P):: D$=P$(P)
1030 IF X=28 AND P=3 AND B=3 THEN P,B=0
:: C=15 :: X=57 :: D$=R$(P):: D$=P$(P):
: CALL HCHAR(2,1,32,736)
1040 IF X=2 OR X=-7 OR X=-12 THEN P=P-1
:: C$=R$(P):: D$=P$(P)
1050 IF X=-2 THEN X=75 ELSE IF X=-7 THEN
 X=68 ELSE IF X=-12 THEN X=63
1060 IF X=78 OR X=83 OR X=88 THEN P=P+1
:: C$=R$(P):: D$=P$(P)
1070 IF X=78 THEN X=3 ELSE IF X=83 THEN
X=8 ELSE IF X=88 THEN X=13
1080 IF ECO OR LCO THEN B=0
1090 IF P=P0 AND X=DX AND POS(D$,"@",1)T
HEN B=0
1100 RETURN
1110 DATA basic,ouest,latin,texas,brut,
route,ville,block
1120 RESTORE 1110 :: FOR I=1 TO INT(8*RN
D)+1 :: READ M$ :: NEXT I :: RETURN
1130 A=ASC(SEG$(D$,X,1))-64
1140 IF A=14 THEN GOSUB 1750 :: RETURN E
LSE IF A=13 THEN GOSUB 1710 :: RETURN EL
SE IF A=26 THEN GOSUB 1810 :: RETURN
1150 IF A>0 AND A<14 THEN 1160 ELSE 1410
1160 DISPLAY AT(2,1):"
                 I EF          IG
 EF                 IG      EF
                 IG"
1170 DISPLAY AT(6,1):"                EF
 IG            EFKKKKKKIG" :: CALL H
CHAR(8,1,32,192):: CALL VCHAR(8,14,66,6)
:: CALL VCHAR(8,19,65,6)
1180 DISPLAY AT(14,1):"                IGHHHHHH
EF                 IG  EF
                 IG
                 EF                 EG
                 EF"
1190 DISPLAY AT(18,1):"  IG
                 EF G                E"
1200 CALL HCHAR(2,2,69):: CALL HCHAR(2,3
1,71):: CALL HCHAR(19,2,73):: CALL HCHAR
(19,31,70)
1210 IF A=1 OR A=2 OR A=3 OR A=4 OR A=5
OR A=6 OR A=8 OR A=12 THEN 1230
1220 CALL HCHAR(14,14,72):: GOTO 1250
1230 CALL HCHAR(9,16,75,2):: CALL VCHAR(
10,15,65,4):: CALL HCHAR(10,16,66,4):: C
ALL HCHAR(14,15,74):: CALL HCHAR(14,18,6
4)
1240 CALL HCHAR(15,14,68):: CALL HCHAR(1
5,19,67)
1250 IF A=1 OR A=4 OR A=6 OR A=7 OR A=8
OR A=9 OR A=10 OR A=12 THEN 1270
1260 CALL HCHAR(16,13,68):: CALL HCHAR(1
7,12,68):: GOTO 1290
1270 DISPLAY AT(18,4):SIZE(2):"EF":: DISP
LAY AT(18,6):SIZE(2):"IG" :: CALL VCHAR(8,
5,65,10)
1280 CALL VCHAR(10,9,65,6):: CALL HCHAR(
16,10,72,4):: CALL HCHAR(18,6,72,6)
1290 IF A=1 OR A=2 OR A=3 OR A=5 OR A=7
OR A=9 OR A=11 OR A=12 THEN 1310
1300 CALL HCHAR(16,20,67):: CALL HCHAR(1
7,21,67)
1310 DISPLAY AT(9,22):SIZE(2):"IG" :: DIS
PLAY AT(8,24):SIZE(2):"IG" :: CALL VCHAR(
10,24,66,6)
1320 CALL VCHAR(8,28,66,10):: CALL HCHAR
(16,20,72,4):: CALL HCHAR(18,22,72,6)
1330 IF A=2 OR A=5 OR A=6 OR A=7 OR A=12
THEN 1350
1340 IF A=1 OR A=2 OR A=9 OR A=11 THEN J
=64
1350 IF A=3 OR A=8 OR A=10 THEN J=67
1360 IF A=1 OR A=2 OR A=9 OR A=10 THEN I
=74
1370 IF A=3 OR A=5 OR A=11 THEN I=68
1380 CALL HCHAR(18,I,32):: CALL HCHAR(18
,22,J):: CALL HCHAR(19,10,68):: CALL HCH
AR(19,23,67):: GOTO 1400
1390 CALL HCHAR(18,12,72,10)
1400 IF A=0 THEN GOSUB 1630 :: RETURN E
LSE RETURN
1410 FOR I=2 TO 8 :: CALL HCHAR(1,3,BK,2
0):: NEXT I :: CALL HCHAR(9,2,89,28)
1420 IF A=15 OR A=16 OR A=17 OR A=18 OR
A=19 OR A=20 THEN 1440
1430 DISPLAY AT(10,1):RPT$("D",84):: GOT
O 1450
1440 DISPLAY AT(10,1):"DDDDDDDDDDDDDDDDRPPSG
DDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDSGDDDDDDDDDDDD
DDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDD"
1450 IF A=16 OR A=18 OR A=20 OR A=21 OR
A=22 OR A=23 OR A=25 THEN 1470
1460 DISPLAY AT(13,1):"DDDDDDDDDFFFPP":: 
GOTO 1480
1470 FOR I=13 TO 15 :: CALL HCHAR(I,3,80
,14):: NEXT I
1480 IF A=17 OR A=18 OR A=19 OR A=22 OR
A=23 OR A=24 OR A=25 THEN 1500
1490 DISPLAY AT(13,15):"PPPPPSGDDDDDDDD"
:: DISPLAY AT(14,15):"PPPPPSGDDDDDDDD" :: 
DISPLAY AT(15,15):"PPPPPSGDDDDDDDD" :: R
ETURN
1500 FOR I=13 TO 15 :: CALL HCHAR(I,17,8
0,14):: NEXT I :: GOTO 1510
1510 IF A=18 OR A=19 OR A=20 OR A=21 OR
A=22 OR A=24 OR A=25 THEN 1530
1520 DISPLAY AT(16,1):RPT$("G",112):: GO
TO 1540
1530 DISPLAY AT(16,1):"GGGGGGGGGGGGGGGGGGGG
PPPPSGDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDD
DDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDD
PPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPPP
```

STRIP POKER

ZX 81

Profitez de votre chance exceptionnelle au poker, pour obtenir le strip-tease intégral de la plantureuse Christine...

Ludovic DEHAYNIN

Mode d'emploi :
Créez tout d'abord une ligne 1 REM de 30 caractères, puis tapez le reste du listing. Avant lancement, GOTO 7000 implante le langage machine nécessaire au bon fonctionnement du programme. Les règles sont incluses.

IL VAUT MIEUX AVOIR AFFAIRE À SON DIE QU'À SES SEINS SEULEMEN

SERVEUR MINITEL HEBDOGICIEL
36 15 91 77
HG puis Envoi.

```
1 REM EFRNDJ     """*,
9150 ,"■""?"■4 LET T=N 000000
1 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
3 GOSUB 4200
4 LET B$=" ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
E PRESENTE  CHRISTINE DEHAYNIN"
,"VOUS POUVEZ ENLEVER 2 VOIRE 4 EN
CT AU STRIP-POKER"
5 PRINT AT 20,0;P$(F TO 31+F)
6 FOR N=1 TO 10
9 NEXT N
10 LET F=F+1
10 PRINT AT 20,0;"                VOULEZ-
VOUS LES REGLES ?"
11 INPUT Y$
11 IF INKEY$="O" THEN GOTO 600
0
12 IF INKEY$="N" THEN GOTO 15
0
14 GOSUB 4200
15 PRINT AT 20,0;"                FU EPUNE
"
16 PRINT AT 20,0;"                EN EPUNE
"
15 INPUT X$
17 IF RC<>0 AND RC<>2 THEN GOT
O 16
18 IF RC=2 THEN AND U$R 16514
19 GOSUB 4600
20 LET TCH=0
21 LET TCH=0
22 LET TJR=0
23 LET ZZ=8
24 PRINT AT 20,10;"C""EST PART
I"
25 LET SI=0
26 LET CL=0
27 LET CL=0
35 DIM A(10)
36 DIM B(10)
50 DIM C(13,4)
60 LET Z$="■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
```

LE TRÉSOR D'HAKENATON

MSX

Inconscient des effroyables dangers qui le guettent, FRED l'intrépide explorateur en quête d'objets précieux, s'est introduit dans la pyramide d'HAKENATON...

Jacques DAGUIN

SERVEUR MINITEL HEBDOGICIEL 36 15 91 77 HG puis Envoi.

SUITE DU N°126

```
2660 LOCATE0,16 PRINT"()      ß
     )("
2670 LOCATE0,17 PRINT"()(
     )("
2680 LOCATE0,18 PRINT"()()()()()()()()
()()"
2690 X2=90 V2=23  O=5 P=3:Q=5:OJ=149
A=20 B=21 D=3 E=140 F=-8 G=80 H=127 I
=46 J=127 K=178:K1=K:L=71 JT=11:JS=10
 P1=3:P2=8 P3=13 P4=8:P5=8 P6=15 CH=5
4.01=54:02=28.G1=140.G2=66.K2=88 V1=0
 V2=0 F1=F S1=10 S2=15 S3=13
2700 GOTO5000
2710 REM
2720 REM salle 3
2730 REM
2740 LOCATE0,1 PRINT"()()()  ()()()()
()()"
2750 LOCATE0,2 PRINT"()()()      ()()()
"
2760 LOCATE0,3:PRINT"()()()      ()()()
"
2770 LOCATE0,4:PRINT"()()()()  ()()()
"
2780 LOCATE0,5 PRINT"()()()()()  ()()()
"
2790 LOCATE0,6 PRINT"()()()()()  ()()()
"
2800 LOCATE0,7 PRINT"()()()()()  ()()()
"
2810 LOCATE0,8:PRINT"()()()()()  ()()()
"
2820 LOCATE0,9 PRINT"()()()()()  ()()()
"
2830 LOCATE0,10:PRINT"()()()
"
2840 LOCATE0,11:PRINT"()()()()()  ()()()
"
2850 LOCATE0,12 PRINT"()()()()()  ()()()
"
2860 LOCATE0,13:PRINT"()()()()()  ()()()
"
2870 LOCATE0,14 PRINT"()()()()()  ()()()
"
2880 LOCATE0,15 PRINT"()()()()()  ()()()
"
2890 LOCATE0,16 PRINT"()()()()()
    Æ"
2900 LOCATE0,17:PRINT"()()()()()
"
2910 LOCATE0,18:PRINT"()()()()()()()()
()()"
2920 X2=66:V2=15 :O=5.P=8:Q=8.OJ=146.
A=110 B=74:D=4.E=-8:F=-8:G=-8.H=209:I
=30.J=126.K=8:K1=K:L=-8:JT=4.JS=1:P1
=5.P2=5:P3=13:P4=15:P5=1:P6=15:CH=-8.
01=122:02=50:G1=68:G2=35.K2=110:V1=1:
V2=12:F1=F:S1=15:S2=10 S3=13:P0=1
2930 GOTO5000
2940 REM
2950 REM salle 4
2960 REM
2970 LOCATE0,1:PRINT"()()()()()()  ()()
()()"
2980 LOCATE0,2:PRINT"          ß  ()()
()()"
2990 LOCATE0,3:PRINT"          ()()
()()"
3000 LOCATE0,4 PRINT"()()()()()  ()()
()()"
3010 LOCATE0,5 PRINT"()()()()()  ()()
()()"
3020 LOCATE0,6 PRINT"()()()()()
"
3030 LOCATE0,7 PRINT"()()()()()
"
3040 LOCATE0,8:PRINT"()()()()()
()()()"
3050 LOCATE0,9 PRINT"()()()()()
()()"
3060 LOCATE0,10 PRINT"()()()
()("
3070 LOCATE0,11:PRINT"()()()()()
()()"
3080 LOCATE0,12.PRINT"()()()()()  ()
()()"
3090 LOCATE0,13.PRINT"()()
()()"
3100 LOCATE0,14.PRINT"
()()("
3110 LOCATE0,15.PRINT"()()()()()  ()
()()"
3120 LOCATE0,16:PRINT"()()()()()
    ß "
3130 LOCATE0,17:PRINT"()()()()()
"
3140 LOCATE0,18:PRINT"()()()()()()()()
()()"
3150 X2=28:V2=15 :O=7:P=5:Q=4.OJ=147:
A=98.B=186:D=3.E=140:F=86:G=88:H=78:I
=120 J=102:K=178:K1=K:L=48:JT=6.JS=8
P1=5:P2=4:P3=5:P4=4:P5=5:P6=4.CH=135:
01=108:02=81:G1=88:G2=48.K2=180 V1=1
T.V2=8:F1=F S1=15:S2=15:S3=16 P0=1
3160 GOTO5000
3170 REM
3180 REM SALLE 5
3190 REM
3200 LOCATE0,1 PRINT"          ()
"
3210 LOCATE0,2 PRINT"          ()
"
3220 LOCATE0,3:PRINT"      (  ß()
"
3230 LOCATE0,4:PRINT"      ()  ()
"
3240 LOCATE0,5:PRINT"      ()(  ß()
"
3250 LOCATE0,6:PRINT"    ()()()  ()
"
3260 LOCATE0,7 PRINT"    ()()ß ()()()()()
"
3270 LOCATE0,8 PRINT"  () ß
()"
3280 LOCATE0,9.PRINT" ()
()"
3290 LOCATE0,10:PRINT"()()()()()()()()
()()()"
3300 LOCATE0,11.PRINT")
ß ()("
3310 LOCATE0,12.PRINT"(
  ()"
3320 LOCATE0,13:PRINT"()()()()()()()
()()()"
3330 LOCATE0,14:PRINT"(    )(
  ()()"
3340 LOCATE0,15:PRINT"    ()
  )()("
3350 LOCATE0,16:PRINT"(    )(
  ß"
3360 LOCATE0,17:PRINT"    ()
"
3370 LOCATE0,18:PRINT"()()()()()()()()
()()()"
3380 X2=85:V2=31 :O=8.P=4 Q=4 OJ=140.
A=98 B=112:D=3 E=-8:F=-8 G=88:H=62:I=
38:J=126:K=162:K1=K:L=127:JT=5:JS=6 P
1=10 P2=7:P3=3:P4=10:P5=1 P6=13 CH=-8
.01=122:02=70:G1=138:G2=75:K2=70:V1=1
1:V2=13:F1=F:S1=15:S2=10 S3=13:P0=0
3390 GOTO5000
3400 REM
3410 REM SALLE 6
3420 REM
3430 LOCATE0,1:PRINT"()()()()()()()()
()()"
3440 LOCATE0,2:PRINT"()()()()()()()()
()()"
3450 LOCATE0,3:PRINT"()ß ß ß ß ß ß ß
  )()"
3460 LOCATE0,4 PRINT"()
  ()("
3470 LOCATE0,5:PRINT"
"
3480 LOCATE0,6:PRINT"
"
3490 LOCATE0,7 PRINT"()()ÿÿÿÿÿÿÿÿÿÿÿÿ
()()"
3500 LOCATE0,8:PRINT"()()
()( "
3510 LOCATE0,9.PRINT"()()
()  "
3520 LOCATE0,10:PRINT"()()  ()()()
()()"
3530 LOCATE0,11:PRINT"()()  ()()()
"
3540 LOCATE0,12:PRINT"()()  ()()()
"
3550 LOCATE0,13:PRINT"()()()()()  ()
()()()"
3560 LOCATE0,14 PRINT"ß ß ß  ()()
3570 LOCATE0,15:PRINT"(      )()
  )("
3580 LOCATE0,16:PRINT")      ()
()()("
3590 LOCATE0,17:PRINT"(      ()
()()"
3600 LOCATE0,18:PRINT"()()()()()()()()
()()()"
3610 X2=30:V2=39.O=3:P=4:Q=4.OJ=149:A
=42 B=30 D=3:E=78:F=111:G=88 H=62:I=5
2:J=86:K=162:K1=K:L=112:JT=7:JS=10:P1
=4:P2=7:P3=8:P4=7:P5=12:P6=7:CH=134.O
1=124:02=42:G1=126 G2=75:K2=110:V1=10
:V2=7:F1=F:S1=15:S2=10 S3=16:P0=0
3620 GOTO5000
3630 REM
3640 REM SALLE 7
3650 REM
3660 LOCATE0,1:PRINT"  )()()()()()()
()()"
3670 LOCATE0,2:PRINT"  ß
ß "
3680 LOCATE0,3:PRINT"(
  )("
3690 LOCATE0,4:PRINT"  ()()()()()()
)  ("
3700 LOCATE0,5:PRINT"  )ß  ß  ß  ß
(  )"
3710 LOCATE0,6:PRINT"  (
)  ("
3720 LOCATE0,7:PRINT"  )
  "
3730 LOCATE0,8:PRINT"
"
3740 LOCATE0,9:PRINT"
"
3750 LOCATE0,10:PRINT")ÿÿÿÿ()()ÿÿÿÿ()
ÿÿÿÿ()"
3760 LOCATE0,11:PRINT"(    )()  ()(
  )("
3770 LOCATE0,12.PRINT"      )()    )()
  "
3780 LOCATE0,13 PRINT"(    )ß      ß(
  )"
3790 LOCATE0,14:PRINT"(      )
  ("
3800 LOCATE0,15 PRINT"(      )
  )"
3810 LOCATE0,16:PRINT"(      )
  ("
3820 LOCATE0,17.PRINT"()()()()()()()()
()()()"
3830 LOCATE0,18.PRINT"()()()()()()()()
()()()"
3840 X2=80.V2=15.O=5.P=4.Q=5 OJ=145.A
=25.B=110 D=3 E=28.F=-8.G=80:H=110.I=
146.J=110 K=162:K1=K.L=62.JT=7 JS=8.P
1=1 P2=10.P3=10.P4=10 P5=15 P6=10.CH=7
0.01=37.02=25 G1=112.G2=65.K2=45.V1=1
0:V2=7:F1=F S1=15 S2=10 S3=13.P0=0
3850 GOTO5000
3860 REM
3870 REM SALLE 8
3880 REM
3890 LOCATE0,1:PRINT"()()()()()()()()
()()"
3900 LOCATE0,2:PRINT"()()()()ß  ß  ß
  ("
3910 LOCATE0,3:PRINT"()()()()
  )"
3920 LOCATE0,4 PRINT"()()()()
  ("
3930 LOCATE0,5:PRINT"
  )"
3940 LOCATE0,6:PRINT"
  ("
3950 LOCATE0,7.PRINT"()()()()ÿÿÿÿÿÿÿÿ
( )"
3960 LOCATE0,8:PRINT"()()()()
( )"
3970 LOCATE0,9 PRINT"()()()()
( )"
3980 LOCATE0,10 PRINT"ß  ß  (
  )  ("
3990 LOCATE0,11.PRINT"(      )
  ( )"
4000 LOCATE0,12.PRINT"      ()()()()
()  ("
4010 LOCATE0,13.PRINT"(
  )"
4020 LOCATE0,14.PRINT"
  "
4030 LOCATE0,15.PRINT"()ÿÿÿÿ()()()()
()()"
4040 LOCATE0,16:PRINT"  ß
  ß  "
4050 LOCATE0,17:PRINT"(
  "
4060 LOCATE0,18 PRINT"()()()()()()()()
()()"
4070 X2=30.V2=39.O=3.P=4.Q=4.OJ=147:A
=180.B=30.D=3.E=-8.F=-8.G=88.H=79.I=2
8.J=127.K=162.K1=K.L=184.JT=8.JS=7.P1
=8.P2=7.P3=12.P4=7.P5=12.CH=8.01
=150.02=86.G1=126.G2=88.K2=28.V1=10.V
2=7.F1=F.S1=15.S2=10.S3=13.P0=0
4080 GOTO5000
4090 REM
4100 REM  salle 9
4110 REM
4120 LOCATE0,1 PRINT"  )()()()()()()
()()"
4130 LOCATE0,2.PRINT"    ()()()()()()
()()"
4140 LOCATE0,3:PRINT"      )()()
  ()"
4150 LOCATE0,4.PRINT"()    ()()()
  )("
4160 LOCATE0,5:PRINT"()      )()()()
()()"
4170 LOCATE0,6.PRINT"()()      ß()()()
()("
4180 LOCATE0,7:PRINT"()()      )()()
()()"
4190 LOCATE0,8 PRINT"()()()    ()()()
()()"
4200 LOCATE0,9.PRINT"()()()
()()"
4210 LOCATE0,10.PRINT"()()()
)()("
4220 LOCATE0,11 PRINT"()()()()()
()()"
4230 LOCATE0,12.PRINT"()()()()()
()()"
4240 LOCATE0,13:PRINT"()()()()()
  )()"
4250 LOCATE0,14 PRINT"()()()()()
  ()("
4260 LOCATE0,15 PRINT"()()()
  )"
4270 LOCATE0,16:PRINT"()()()
  ("
4280 LOCATE0,17:PRINT"()()()()()()()
(
4290 LOCATE0,18 PRINT"()()()()()()()
()()"
4300 X2=23 Y2=15 :O=5:P=4 Q=5.OJ=150.
A=110 B=74.D=4.E=-8.F=-8.G=35.H=119.I
=30.J=126.K=158.K1=K.L=24.JT=4.JS=2.P
1=5.P2=5.P3=13.P4=15.P5=1.P6=13.CH=8
.01=126.02=66.G1=68.G2=35.K2=110.V1=1
V2=12.F1=F.S1=15.S2=10.S3=16.P0=1
4310 GOTO5000
4320 REM
4330 REM  salle 10
4340 REM
4350 LOCATE0,1.PRINT"()()()()()()()()
()()"
4360 LOCATE0,2 PRINT"()()
  "
4370 LOCATE0,3.PRINT"()()
  "
4380 LOCATE0,4:PRINT"()()ÿÿÿÿ()()()()
()()"
4390 LOCATE0,5.PRINT"()()    ß  ß  ß
  ()("
4400 LOCATE0,6 PRINT"()()()
  )("
4410 LOCATE0,7:PRINT"()()
  ("
4420 LOCATE0,8:PRINT"()()
  )("
4430 LOCATE0,9 PRINT"()()ÿÿÿÿ()()()()
()()"
4440 LOCATE0,10:PRINT"()()    ß  ß  ß
  ß)("
4450 LOCATE0,11.PRINT"()()
  ()("
4460 LOCATE0,12:PRINT"()()
  )("
4470 LOCATE0,13.PRINT"()()
  ()("
4480 LOCATE0,14:PRINT"()()ÿÿÿÿ()()()()
()()"
4490 LOCATE0,15:PRINT"()()    ()()()()
()()"
4500 LOCATE0,16:PRINT"()()
  "
4510 LOCATE0,17:PRINT"()()
  "
4520 LOCATE0,18.PRINT"()()()()()()()()
()()"
4530 X2=160.V2=15:O=8.P=5.Q=8.OJ=148.
A=180 B=86.D=5.E=-8.F=289.G=88:H=55 I
=40.J=127.K=-8.K1=K.L=289.JT=11.JS=9
P1=4.P2=4.P3=4.P4=9.P5=4.P6=14.CH=-8
01=144.02=77.G1=144.G2=78.K2=88.V1=8.
V2=8.F1=F.S1=10.S2=15.S3=16.P0=8
4540 GOTO5000
4550 REM
4560 REM salle 11
4570 REM
4580 LOCATE0,1 PRINT"()()()()  )()()
()()"
4590 LOCATE0,2 PRINT")Æ  Æ  Æ
  Æ"
4600 LOCATE0,3:PRINT"(
  "
4610 LOCATE0,4 PRINT")      )(
)()("
4620 LOCATE0,5 PRINT"(ÿÿÿÿÿÿÿÿ()()()
()()"
4630 LOCATE0,6 PRINT"ÿÆ
  Æ("
4640 LOCATE0,7 PRINT"(
  "
4650 LOCATE0,8 PRINT"()()()()()()()()
()()"
4660 LOCATE0,9.PRINT"()()()
  Æ"
4670 LOCATE0,10 PRINT"()()(
  "
4680 LOCATE0,11 PRINT"()()    )()(
ÿÿÿÿ"
4690 LOCATE0,12 PRINT"(Æ    ()()
  "
4700 LOCATE0,13:PRINT"    )()()()(
  )"
4710 LOCATE0,14 PRINT"    ()(Æ Æ Æ()
  "
4720 LOCATE0,15 PRINT"(  )()    (
()()("
4730 LOCATE0,16 PRINT"(
  "
4740 LOCATE0,17 PRINT"(
  "
4750 LOCATE0,18:PRINT"()()()()()()()()
()()"
4760 X2=140 V2=15 :O=5 P=4 Q=5 OJ=146
.A=100 B=120 D=3.E=92.F=-8.G=80.H=127
.I=140.J=142.K=178.K1=K.L=71.JT=6.JS=
11.P1=6.P2=5.P3=1.P4=5.P5=15.P6=11.CH
=30.01=118.02=66.G1=160.G2=27.K2=80.V
L=17.V2=8.F1=F S1=10 S2=10.S3=13.P0=0
4770 GOTO5000
4780 REM
4790 REM SALLE 12
4800 REM
4810 LOCATE0,1:PRINT"()()()()()()()()
()()"
4820 LOCATE0,2:PRINT"
  "
4830 LOCATE0,3.PRINT"
  )"
4840 LOCATE0,4:PRINT"()()()()  (
)()("
4850 LOCATE0,5:PRINT"( Æ
  "
4860 LOCATE0,6:PRINT"
  "
4870 LOCATE0,7:PRINT"(ÿÿÿÿÿÿÿÿ()()()
()()"
4880 LOCATE0,8:PRINT")      ()()()(
)()("
```

Suite page 8

DUEL

Où deux cow-boys se disputent avec acharnement le dernier des MOHICANS...

Fabien COLLIN

Mode d'emploi :
Tout d'abord, tapez et sauvegardez sur une cassette "de travail", les listings 2 (DUEL.2) et 3 (DUEL.3). Tapez et sauvegardez ensuite sur une cassette "définitive" le listing 1 (DUEL.1). Chergez et lancez le programme "DUEL.2" puis, sans éteindre l'ordinateur, chargez et lancez le programme "DUEL.3" (les erreurs éventuelles dans les datas vous seront signalées). Sauvegardez ensuite à la suite du programme "DUEL.1", les trois fichiers binaires suivants :
SAVEM "PRESENTA",&H9C40,&H9EE3,0
SAVEM "DATAS",&HAFC8,&HB896,0
SAVEM "JEU",&HA410,&HA9EE,&H9C40
Pour jouer, chargez par RUN" le programme DUEL.1. Les règles sont incluses.

SERVEUR MINITEL HEBDOGICIEL 36 15 91 77 HG puis Envoi.

LISTING 1

```
10 ZERO
20 CLEAR,&H9C40:                DUEL.1
30 PCLS
50 CLS:GOSUB 2,0,0
60 COLOR2:LOCATE 12,4,0:PRINT"Thesoft a
nd"
70 LINE (249,54)-(4,0)-(29,5)-(4,0)
80 LOCATE 12,6,0:PRINT"Frank ten"
90 LINE (35,9)-(34,4)-(25,8,9)-(4,0)
100 COLOR2:LOCATE 16,14:PRINT"D
UEL"
110 DOUT:5,9,13,0-4:-(25,0,15,9)-4:-(2
10 =TP8:GO
130 COLOR2:LOCATE 4,18:PRINT"Graphismes
et zone P.O.Jaize"
140 COLOR2:LOCATE 4,20:PRINT"Programmati
on : F.P. Collin"
150 COLOR 5
160 LOCATE5,24:PRINT"Appuyez sur une tou
che"
170 =A$INKEY$:IF A$=""  THEN 90
180 LOCATE5,24:PRINT"                DUEL is loading
..."
190 LOADM"PRESENTA"
200 LOADM"DATAS"
210 LOADM"JEU",,R
```

LISTING 2

```
100 FEM
104 REM              DUEL.2
109 REM
110 CLEAR,39999
112 =&P
113 =&H9C40 TO EH9DF9
120 READ =&:IF=VAL("&H"+A$):IF=0 THEN
124 POKE =,VAL("&H"+A$)
125 NEXT
126 ' 51083 THEN PRINT"Erreur de cod
e dans le BLOC 1:"ENDELSEPRINT"BLOC 1 Ch
arge"
140 FEM BLOC 1 : PRESENTATION
138 DATA 7E,AF,CC,EE,C0,C8,04,27,85,BD
131 DATA 4E,BD,E0,03,BE,BD,E0,03,C6
132 DATA 4E,BD,E0,03,8E,00,14,10,8E,00
133 DATA 15,86,28,97,60,41,BD,E0,33,CE
134 DATA 4F,D3,8E,00,07,10,8E,00,11,86
135 DATA 41,BD,E0,41,BD,E0,33,E6,C0,C1
136 DATA 00,27,15,C1,03,27,10,C1,01,27
137 DATA 25,C1,02,27,32,C1,04,27,3F,BD
138 DATA E5,03,20,E5,C6,1B,BD,E0,03,C6
139 DATA 41,BD,E0,03,20,D8,BD,E0,03,C6
140 DATA 03,C6,42,BD,E0,03,20,CD,8E,00
141 DATA 00,10,8E,00,10,BD,E6,46,87,60,41
142 DATA BD,E0,33,20,BC,8E,00,06,10,8E
143 DATA 00,06,BD,E0,41,87,60,41,BD,E0,33
144 DATA 20,AB,86,AF,1F,8B,8E,00,00,10
145 DATA 8E,00,00,BD,9F,C8,10,9F,C8,BD,E8
146 DATA 06,C1,43,26,83,7E,9C,FA,BD,9D
147 DATA 36,9E,C9,8C,00,07,27,10,30,01
148 DATA 26,F3,BD,9D,C3,BD,9D,61,10,9E
149 DATA C8,10,8C,00,01,27,0A,31,3F,10
150 DATA 9E,C8,BD,9D,BC,20,CF,BD,9D,36
151 DATA 9E,C9,8C,00,01,27,C5,30,1F,9F
152 DATA C8,BD,9D,C3,BD,9D,61,10,9E,C8
153 DATA 10,8C,00,07,27,BE,31,21,10,9F
154 DATA C8,BD,9D,BC,20,CF,BD,9D,1B,BD,E9
155 DATA 03,C6,40,BD,E0,03,BE,00,05,10
156 DATA 9E,C8,86,7F,B7,60,41,BD,E0,33
157 DATA CE,BD,25,E6,C0,C1,06,26,01,39
```

```
158 DATA 1F,27,F5,BD,E5,07,20,F0,C6
159 DATA 1B,BD,E0,03,C6,40,BD,E0,03,8E,BD
160 DATA 00,E0,10,9E,DA,86,7F,B7,60,41
161 DATA BD,E0,33,CE,BD,25,E6,C0,C1,06
162 DATA 26,01,39,C1,03,27,F5,BD,E5,03
163 DATA 20,F0,C6,1B,BD,E0,03,C6,40,BD
164 DATA E0,03,8E,00,0E,10,9E,C4,86,7F
165 DATA B7,60,41,BD,E0,33,CE,BD,25,E6
166 DATA C0,C1,03,26,01,C6,1B,BD,E0,03
167 DATA C6,40,BD,E0,03,8E,00,11,10,9E
168 DATA C4,86,7F,B7,60,41,BD,E0,33,CE
169 DATA BD,25,E6,C0,C1,00,27,05,BD,E8
170 DATA 03,20,F1,BD,E8,03,C6,82,71,BD
171 DATA 4E,BD,E0,03,C6,40,BD,E0,03,8E
172 DATA 00,10,9E,DA,86,7F,B7,60,41,BD
173 DATA E0,33,CE,BD,25,E6,C0,C1,00,26
174 DATA 01,39,BD,E5,07,20,F0,C6,1B,BD
175 DATA E0,03,C6,40,BD,E0,03,CE,82,71,BD
176 DATA 4E,BD,E0,03,C6,40,BD,E0,03,8E
177 DATA 00,E0,10,9E,DA,86,7F,B7,60,41,BD
178 DATA E0,33,CE,BD,25,E6,C0,C1,00,27
179 DATA 05,BD,E8,03,20,F1,BD,E8,03,C6
180 DATA 82,71,BD,4E,BD,E0,03,C6,40,BD
181 DATA E0,03,8E,00,0E,10,9E,C4,86,7F
182 DATA B7,60,41,BD,E0,33,CE,BD,25,E6
183 DATA C0,C1,00,26,01,39,BD,E0,03
184 DATA 20,E6,C1,00,26,01,39,BD,E0,03
185 DATA 20,E6,C1,00,26,01,39,BD,E0,03
186 DATA 20,E6,C1,00,26,01,39,BD,E0,03
187 DATA 20,E6,C1,00,26,01,39,BD,E0,03
188 DATA 20,E6,C1,00,26,01,39,BD,E0,03
189 DATA 20,E6,C1,00,26,01,39,BD,E0,03
190 DATA 20,E6,C1,00,26,01,39,BD,E0,03
191 DATA 20,E6,C1,00,26,01,39,BD,E0,03
192 DATA 20,E6,C1,00,26,01,39,BD,E0,03
193 DATA 20,E6,C1,00,26,01,39,BD,E0,03
194 DATA 20,E6,C1,00,26,01,39,BD,E0,03
195 DATA 20,E6,C1,00,26,01,39,BD,E0,03
196 DATA 20,E6,C1,00,26,01,39,BD,E0,03
197 DATA 20,E6,C1,00,26,01,39,BD,E0,03
198 DATA 20,E6,C1,00,26,01,39,BD,E0,03
199 DATA 20,E6,C1,00,26,01,39,BD,E0,03
200 DATA 20,E6,C1,00,26,01,39,BD,E0,03
201 DATA 20,E6,C1,00,26,01,39,BD,E0,03
202 DATA 20,E6,C1,00,26,01,39,BD,E0,03
203 DATA 20,E6,C1,00,26,01,39,BD,E0,03
204 DATA 20,E6,C1,00,26,01,39,BD,E0,03
205 DATA 20,E6,C1,00,26,01,39,BD,E0,03
206 DATA 20,E6,C1,00,26,01,39,BD,E0,03
207 DATA 20,E6,C1,00,26,01,39,BD,E0,03
208 DATA 20,E6,C1,00,26,01,39,BD,E0,03
209 DATA 20,E6,C1,00,26,01,39,BD,E0,03
210 DATA 20,E6,C1,00,26,01,39,BD,E0,03
211 DATA 20,E6,C1,00,26,01,39,BD,E0,03
212 DATA 20,E6,C1,00,26,01,39,BD,E0,03
213 DATA 20,E6,C1,00,26,01,39,BD,E0,03
214 DATA 20,E6,C1,00,26,01,39,BD,E0,03
215 DATA 20,E6,C1,00,26,01,39,BD,E0,03
216 DATA 20,E6,C1,00,26,01,39,BD,E0,03
217 DATA 20,E6,C1,00,26,01,39,BD,E0,03
218 DATA 20,E6,C1,00,26,01,39,BD,E0,03
219 DATA 20,E6,C1,00,26,01,39,BD,E0,03
220 DATA 20,E6,C1,00,26,01,39,BD,E0,03
221 DATA 20,E6,C1,00,26,01,39,BD,E0,03
222 DATA 20,E6,C1,00,26,01,39,BD,E0,03
223 DATA 20,E6,C1,00,26,01,39,BD,E0,03
224 DATA 20,E6,C1,00,26,01,39,BD,E0,03
225 DATA 20,E6,C1,00,26,01,39,BD,E0,03
226 DATA 20,E6,C1,00,26,01,39,BD,E0,03
227 DATA 20,E6,C1,00,26,01,39,BD,E0,03
228 DATA 20,E6,C1,00,26,01,39,BD,E0,03
229 DATA 20,E6,C1,00,26,01,39,BD,E0,03
230 K=0
231 FOR =1=&H5DFA TO &H9EE3
235 READ =&:IF=VAL("&H"+A$):K=K+1
236 POKE =,VAL("&H"+A$)
240 NEXT
245 IF K<25080 THEN PRINT"Erreur de cod
e dans le BLOC 3:"ENDELSEPRINT"BLOC 3 Ch
arge"
250 REM BLOC 3 : REGLE DU JEU
300 DATA 7E,AF,CC,EE,C0,C8,04,27,85,BD
301 DATA E8,03,20,F5,86,06,B7,60,39,8E
302 DATA 00,09,10,8E,00,03,86,2D,BD,9E
303 DATA 2D,BD,9E,00,00,86,02,86,52
304 DATA BD,9E,BD,86,00,B7,60,39,8E,00
305 DATA 00,09,10,8E,00,03,86,2D,BD,9E
306 DATA 9E,00,01,10,8E,00,06,86,43,BD
307 DATA 9E,BD,9E,00,00,10,8E,00,06
308 DATA 56,BD,9E,BD,8E,00,00,10,8E,00
309 DATA 10,8E,00,06,86,43,BD,9E,BD,9E
310 DATA 8E,00,13,86,44,BD,9E,BD,10,8E
311 DATA 00,14,86,50,BD,9E,BD,10,8E,00
312 DATA 15,86,54,BD,9E,BD,8E,00,06,10
```

```
313 DATA 9E,00,10,86,41,BD,9E,BD,C6,1B
314 DATA BD,E0,03,C6,40,BD,E0,03,8E,BD
315 DATA 00,10,9E,00,11,86,41,CE,B2,71
316 DATA BD,9E,BD,9E,00,00,10,8E,BD
317 DATA 03,C6,47,BD,E0,03,CE,B2,71,BD
318 DATA 9E,BD,9E,00,00,10,8E,00,06,10
319 DATA 26,CA,7E,9E,BD,B7,60,41,BD,E0
320 DATA 33,CE,BD,C7,00,27,85,BD,E8,03
321 DATA 20,F5,39,CE,00,00,33,41,11,83
322 DATA 75,30,27,02,20,F6,39,8E,01,1F
323 DATA 89,7E,A6,10
330 =0
332 FOR =45280 TO 45922
335 READ =:IF=VAL("&H"+A$):IF=K+1
340 POKE =,VAL("&H"+A$)
342 NEXT
345 IF K<25080 THEN PRINT"Erreur de cod
e dans le BLOC 4:"ENDELSEPRINT"BLOC 4 Ch
arge"
348 REM BLOC 4 : PILE RESULTATS
350 DATA 0C,1B,41,00,2D,2D,2D,2D,2D,2D
351 DATA 2D,2D,2D,2D,1B,45,00,45,45,
352 DATA 41,45,28,44,55,20,44,45,55,1B
353 DATA 4F,00,00,00,00,32,28,44,6F
354 DATA 75,65,75,72,73,00,68,61,71,75
355 DATA 65,20,63,6F,77,20,6E,6F,79,20
356 DATA 65,6C,65,70,68,61,6E,74,65,6E
357 DATA 74,65,20,75,6E,20,6E,6F,75,65
358 DATA 75,65,72,73,00,6F,75,20,64,6F
359 DATA 65,70,20,61,6E,61,74,74,72,65
360 DATA 20,76,6F,6C,61,6E,61,6E,74,74
361 DATA 65,72,73,61,69,72,65,3E,4D,61
362 DATA 69,73,20,6C,61,20,6E,6F,75,73
363 DATA 20,6E,65,20,70,6F,75,73,20
364 DATA 66,61,75,64,72,61,20,16,42,61
365 DATA 6E,64,65,65,65,72,20,65,65
366 DATA 73,20,70,61,75,76,72,65,73,69
367 DATA 20,64,65,20,64,69,6C,6F,73,20
368 DATA 65,72,70,6F,73,16,42,65,73,20
369 DATA 20,65,6F,74,72,65,20,6C,65,73
370 DATA 20,64,65,75,70,20,62,65,6C,6C
371 DATA 69,20,67,16,42,65,73,72,61,6E
372 DATA 73,20,65,65,20,63,65,20,74,65
373 DATA 72,72,69,62,6C,65,20,64,75,52
374 DATA 20,72,61,74,74,65,72,20,65,20
375 DATA 78,6F,75,76,65,75,20,74,69,72
376 DATA 20,65,6F,71,75,65,20,73,75,72
377 DATA 20,75,6E,20,6F,75,20,64,65
378 DATA 20,64,65,64,69,6C,6F,73,20
379 DATA 16,41,61,20,63,68,61,71,75,65
380 DATA 20,65,6E,74,72,65,20,65,65
381 DATA 6H,6F,75,65,75,72,20,70,65,72
382 DATA 64,61,6E,74,65,73,72,20,63,61
383 DATA 65,20,65,74,72,65,20,64,65,
384 DATA 73,63,65,6E,64,20,6C,65,20,64
385 DATA 69,6C,6F,73,20,65,6E,64,65,64
386 DATA 69,65,6E,2E,43,65,20,6H,6F,75
387 DATA 65,20,65,74,72,65,20,64,65,
388 DATA 72,6F,75,76,65,72,61,2E,2E,2E
389 DATA 2E,2E,2E,2E,2E,2E,2E,2E,2E,2E
390 DATA 20,4D,20,45,20,54,20,49,20,45
391 DATA 20,4D,20,45,20,54,20,49,20
392 DATA 00,16,42,65,70,6C,61,63,65,6D
393 DATA 65,6E,74,20,61,76,65,63,20,3C
394 DATA 16,3E,20,65,74,20,3C,16,2F
395 DATA 3E,2E,00,61,73,73,65,72,20,16
396 DATA 41,61,20,62,27,61,75,74,72,65
397 DATA 20,61,76,65,63,20,3C,41,43,43
398 DATA 00,20,61,76,65,20,61,76,65,63
399 DATA 20,3C,45,53,50,41,43,45,3E,6E
400 DATA 20,65,20,65,20,55,53,45,52,20
401 DATA 53,55,52,20,20,1B,47,3C,44,3E
402 DATA 1B,45,20,50,4F,55,52,20,4A
403 DATA 4F,55,45,52,00
410 =0
411 RESTORE 450
```

```
420 FOR =45823 TO 46086
425 READ =:IF=VAL("&H"+A$):IF=K+1
430 POKE =,VAL("&H"+A$)
440 IF =  42538 THEN PRINT"Erreur de cod
e dans le BLOC 5:"ENDELSEPRINT"BLOC 5 Ch
arge"
449 REM BLOC 5 : INDIEN
450 DATA 0F,0E,F0,1F,F0,1F,F0,04,F0
451 DATA 0F,04,F0,0A,F0,0A,F0,04,F0
452 DATA 0F,04,F0,04,F0,04,F0,04,F0
453 DATA 0F,F0,04,F0,04,F0,04,F0,04,F0
454 DATA 0F,04,F0,04,F0,04,F0,04,F0
455 DATA 0F,04,F0,04,F0,04,F0,04,F0
456 DATA 0A,F0,04,F0,04,F0,04,F0,04,F0
457 DATA 0E,E0;1E,E8;1E,E8;0E,E8;04,F0
458 DATA 0E,E8;0E,E8;0E,E8;04,F0;04,F0
459 DATA 04,F0,04,F0,04,F0,04,F0,04,F0
460 DATA 04,F0,04,F0,04,F0,04,F0,04,F0
461 DATA 04,F0,E,E0,07,E0,0E,E8;1E
462 DATA 19,3C;78,D8;F0,D8;E0;D8;80
463 DATA 0A,F0;0A,F0,0A,F0,07,D0,F0;0A
464 DATA C8;0C,C8;0C,C8;0C,C8;1C
465 DATA 1C,C8;1C,C8;0C,C8;0C,C8;0C
466 DATA D8,FF,D8,AB;D8;D8;FF,D8;FF
467 DATA E8,D8;E8,D8;FF,E8;E;E8;7E
468 DATA 3C,E8,FF,D8;FF,D8;FF,D8;D8
469 DATA D8;FF,D8;FF,D8;FF,D8;E;E8;FF
470 DATA 3E,E8;E8;E0,A5;D0,A5;E0,A5
471 DATA E8;91,E0;FF,E0;E7;E8;E7;E0;E7
472 DATA E8;E7,E0;E7,E0;E7,E8;E7;E0;E7
473 DATA E8;E7,E0;E7,E0;E7,D0;FE;D0;D8
474 DATA D8;FE,D0;FE,D0;FE,D0;FE,D0
475 DATA FD,D8;ED;D8,CA;D8;D8;D8;FE,C0
476 DATA 10;E0,D8;FE
480 =0
481 RESTORE 500
482 FOR =46321 TO 46321
483 READ =:IF=VAL("&H"+A$):IF=K+1
484 POKE =,VAL("&H"+A$)
485 NEXT
490 IF K<8395 THEN PRINT"Erreur de cod
e dans le BLOC 6:"ENDELSEPRINT"BLOC 6 Ch
arge"
499 REM BLOC 6 : COW-BOY 1
500 DATA 00,F0,01,F0,03,F0,03,F0;03,F0
501 DATA 0F,03,F0,0A,F0,0A,F0,0A,F0
502 DATA 0F,D0,0F,D0,0F,D0;0F,D0;07,D0
503 DATA 07,D0,07,D0,07,D0,07,D0
504 DATA F9,F8,7E,F8,20,21;E8;43,E8
505 DATA 43,E8,47,E8,4F,E8,2F,1F,E8
506 DATA 2F,E8,2F,E8,2F,E8,2F,E8;7E,E8
507 DATA 7E,F8,F6,F0,F7,F0,37,F0;BB,F0
508 DATA 7E,F0,7E,F0,7E,F0,BB,F0;7E,F0
509 DATA 3F;E8,3F,E0,3F,E0,37;E0;1B;E8
510 DATA 1B,E8,1B,E8,1B,E8,1B,E8,1B,E8
511 DATA 7E,E0,E8,E0,F3,E0,C7,E0,2D,D0
512 DATA 2D,D0,2D,D0,2D,D0,2D,D0,2D
513 DATA F8,D8,FD,CF,F8,F8,F8,E0,E8,E0
514 DATA 1B,E8,1B,E8,1B,E8,1B,E8,1B,E8
515 DATA E8,C0,E8,D0,E8,B0,F8,C0,F8,C0
516 DATA 1B,E8,1B,E8,1B,E8,1B,E8,1B,E8
517 DATA F0,F0,BE,F0,C8,F0,C8,F0,B0
518 DATA 1B,E8,1B,E8,1B,E8,1B,E8,1B,E8
519 DATA E0,E8,E0,F0,E0,F8,E0,7C,E0,BC
520 DATA E0,7C,E0,F8,E0,F8,E0,E8,E0,C0
521 DATA E0,B0;E0,E0,D0,F0,E0,E0,E0,E0
522 DATA D8,FD,F0,D0,F4,D8,BE,F0,3E,F0
523 DATA 3E,F0,3E,F0,F0,FE
525 =0
527 RESTORE 550
530 FOR =46322 TO 46556
535 READ =:IF=VAL("&H"+A$):IF=K+1
```

Suite page 9

MSX *Suite de la page 7*

SERVEUR MINITEL HEBDOGICIEL 36 15 91 77 HG puis Envoi.

```
5860 S=STICK(ST)
5870 VPOKE8210,65
5880 A#=6145+(X*8)+((Y+2)*3)*32)+63
5890 IF>3ANDVPEEK(A#-38)<40ANDVPEEK
(A#-38)<41ANDX<165THENP=P+1
5100 IFT=1THENX=X+V.PUTSPRITE1,(X,Y)
,,2.PT=PT+1
5110 IFT=4THENX=X+V.PUTSPRITE1,(X,Y)
,,3.PT=PT+1
5120 IFT=5THENX=X+V.PUTSPRITE1,(X,Y)
,,2.PT=PT+1
5130 IFT=7THENX=X+V.PUTSPRITE1,(X,Y)
,,1.PT=0
5140 IFS=7ANDVPEEK(A#-33)<0ANDVPEEK
(A#-33)>41ANDX>20THENPS=PS+1
5150 VPOKE8210,241
5160 IFS=1THENX=X-V.PUTSPRITE1,(X,Y)
,,5.PS=PS+1
5170 IFS=3THENX=X-V.PUTSPRITE1,(X,Y)
,,6.PS=PS+1
5180 IFS=5THENX=X-V.PUTSPRITE1,(X,Y)
,,5.PS=PS+1
5190 IFS=7THENX=X-V.PUTSPRITE1,(X,Y)
,,4.PS=0
5200 VPOKE8210,65
5210 RETURN
5220 REM  FONTS
5230 REM
5240 VPOKE8210,241
5250 IFPO=1THEN5360
5260 TT=TT+1:TE=TE+1:TM=TM+1
5270 IFTT=28THENLOCATEP1,P2 PRINT"
  "PLAYM$
5280 IFTE=35THENLOCATEP3,P4 PRINT"
  "PLAYM$
5290 IFTM=44THENLOCATEP5,P6 PRINT"
  "PLAYM$
5300 IFTT=52THENLOCATEP1,P2 PRINT"WW
W"TT=0 PLAYN$
5310 IFTE=62THENLOCATEP3,P4 PRINT"WW
W"TE=0 PLAYN$
5320 IFTM=68THENLOCATEP5,P6:PRINT"WW
W"TM=0 PLAYN$
5330 REM
5340 REM          TEMPS
5350 REM
5360 TP=TP+1
5370 IFTP=25THENVPOKEPK,140 BEEP:TP=0
:PK=PK+1
5380 IFPK=6791THEN6040
5390 REM
5400 REM          ECLAIRS
5410 REM
5420 IFEC=0THEN5510
5430 EL=INT(RND(1)*6)
5440 IFEL=0THENPUTSPRITE5,(80,111),11
,17:PUTSPRITE10,(80,127),11,10
5450 IFEL=1THENPUTSPRITE5,(50,111),11
,17:PUTSPRITE10,(50,127),11,10
5460 IFEL=2THENPUTSPRITE5,(80,209),11
,17:PUTSPRITE10,(80,209),11,10
5470 IFEL=3THENPUTSPRITE5,(50,209),11
,17:PUTSPRITE10,(50,209),11,10
5480 REM
5490 REM          SAUT
5500 REM
5510 IFRIG0(ST)=-1THEN.DI=1
5520 IFDI=1THEN5530ELSE5620
5530 VPOKE8210,65
5540 A#=6145+(X*8)+(((Y+4)*8)*32)+63
5550 IFVPEEK(A#-95)=40ORVPEEK(A#-95)=
41ORVPEEK(A#-95)=152THEN DI=0:HA=0:BO
TO5780
5560 IFVPEEK(A#-96)=40ORVPEEK(A#-96)=
41ORVPEEK(A#-96)=152THEN DI=0:HA=0:BO
TO5780
5570 IFHA=7THEN.DI=0:HA=0
5580 VM=VM+1:PUTSPRITE1,(X,Y)
5590 PUTSPRITE1,(X,Y)
5600 VPOKE8210,65
5610 RETURN
5620 REM  OBJETS
5630 REM
5640 VPOKE8210,241
5650 IFVPEEK(A#-63)=0JDRVPEEK(A#-64)=
0JTHENVPOKE(A#-63),32:VPOKE(A#-64),32
 PLAYM$=SC$+LEFT$(PLAYM$,LEN(PLAYM$)-
0000!+SC),5):LOCATE23,3 PRINTSC$:DB=0
B=1
5660 IFDB=JTTHENLOCATEV1,V2 PRINT"  "
5670 IFDB=JTTHEN6630
5680 REM
5690 REM          SPRITES
5700 REM
5710 PUTSPRITE2,(A,B),13,7
5720 PUTSPRITE3,(G,H),12,51
5730 PUTSPRITE5,(E,F),14,11
5740 PUTSPRITE6,(I,J),12,52
5750 PUTSPRITE8,(K,L),15,53
5760 F=F+0
5770 IFF>0THENPUTSPRITE5,(E,F),,12.
F=F1
5780 A=A+0
5790 IFA>0THEN.B=B
5800 IFA<0THEN.B=-B
5810 G=G+P
5820 IFG>0THENP=-P
5830 IFG<0THENP=-P
5840 K=K-0
5850 IFK<KZTHENK=K1
5860 ONSPRITEGOSUB6040 SPRITEON
5870 VPOKE8210,65
5880 IFDI=1THEN5520
5890 IFVPEEK(A#+1)=32THEN5950ELSE5060
5900 VPOKE8210,65
5940 REM
5950 REM  VERIF SOL
5960 REM
5970 PUTSPRITE1,(X,Y)
5980 A#=6145+(X*8)+(((Y+1)*8)*32)+63
5990 IFVPEEK(A#)=40ORVPEEK(A#)=41ORVP
EEK(A#)=152THEN5060
6000 V=V+4
6010 VPOKE8210,241
6020 GOTO5650
6030 REM
6040 REM  VIE PERDUE
6050 REM
6060 SPRITEOFF
6070 FORC=1TO17
6080 VPOKE8196,C
6090 FORT=0TO48 NEXT
6100 NEXT
6110 V=V1-1
```

Suite page 29

THOMSON TO7,TO7 70

IL N'EST PIRE PIRE CRETIN QUE LE CRETIN QUI DORT!

C'EST TOI LE DERNIER DES MOHICANS ?

CA TOMBE BIEN, MOI JE SUIS LE DERNIER DES SALAUDS !

OUI

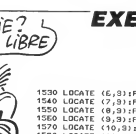
TERRITOIRE

A chacun son territoire, évite le mien j'évitera le tien: se joue à deux xénophobes (très à la mode..).

Rémy PEYRIN

SUITE DU N°126

```
1060 DX1=0
1070 GOTO 830
1080 REM ******************************
1090 REM *   rouge rencontre un bord   *
1100 REM ******************************
1110 IF DX2<0 THEN 1160
1120 Y2=Y2+(DY2*5)-(DY2*-5)
1130 IF TX2-1.Y2)=0 THEN DX2=-1 ELSE IF T(X2+1,Y2)=0 THEN DX2=1
1140 DY2=0
1150 GOTO 800
1160 X2=X2-(DX2*5)-(DX2*-5)
1170 IF T(X2,Y2-1)=0 THEN DY2=-1 ELSE IF T(X2,Y2+1)=0 THEN DY2=1
1180 DX2=0
1190 GOTO 800
1200 REM ******************************
1210 REM *   collision du jaune        *
1220 REM ******************************
1230 CALL POKE(259,45):CALL SPEECH("L,"B&$)
1240 CALL COLOR("YEF":LOCATE (X1,Y1):PRINT CHR$(1)
1250 SC2=SC2+1:S$=STR$(SC2):S$=S$+S$:IF SC2=10 THEN S$="1100"
1260 CALL COLOR("ORBL":LOCATE (21,36):PRINT S$
1270 GOSUB 1410
1280 GOTO 600
1290 REM ******************************
1300 REM *   collision du rouge        *
1310 REM ******************************
1320 CALL POKE(259,45):CALL SPEECH("L,"B&$)
1330 CALL COLOR("RBF":LOCATE (X2,Y2):PRINT CHR$(2)
1340 SC1=SC1+1:S$=STR$(SC1):S$=S$+S$:IF SC1=10 THEN S$="1100"
1350 CALL COLOR("OYBL":LOCATE (21,14):PRINT S$
1360 GOSUB 1410
1370 GOTO 600
1380 REM ******************************
1390 REM *   R.A.Z du tableau          *
1400 REM ******************************
1410 FOR I=2 TO 20:FOR J=2 TO 39
1420 T(I,J)=0
1430 NEXT J:NEXT I
1440 CALL COLOR("OBB":)FOR I=2 TO 20
1450 LOCATE (1,2):PRINT "                    ":NEXT I
1460 IF SC1=10 OR SC2=10 THEN 1510
1470 RETURN
1480 REM ******************************
1490 REM *   fin du jeu                *
1500 REM ******************************
1510 IF SC1=10 THEN G$=" JJAAUUNNNEE      "
1520 IF SC2=10 THEN G$=" RRDOUUGGEE       "
1530 LOCATE (6,3):PRINT " LLEE  JJOOUUEEUURR "
1540 LOCATE (7,3):PRINT " LLEE  JJOOUUEEUURR "
1550 LOCATE (8,3):PRINT G$
1560 LOCATE (9,3):PRINT G$
1570 LOCATE (10,3):PRINT "  GGAAGGNNEE    "
1580 LOCATE (11,3):PRINT "  GGAAGGNNEE    "
1590 CALL COLOR("OMLI"):
1600 LOCATE (16,2)
1610 PRINT " UUNNEE  AAUUTTREE PPAARRTTIIEE  99"
1620 LOCATE (17,2)
1630 PRINT "OOUUII  ----))  11  NNOONN  ----))  22"
1640 RESTORE 1380
1650 CALL KEY1(A,B)
1660 READ A:IF A=999 THEN RESTORE 1980:GOTO 1650
1670 IF M=0 THEN PAUSE .1:GOTO 1650
1680 CALL POKE(259,45,132):PAUSE M/20:CALL POKE(259,45)
1690 IF A=43 THEN 430 ELSE IF A=50 THEN 1700 ELSE 1650
1700 CALL POKE(259,45)
1710 CLS "OOUU"
1720 CALL COLOR("ORBHLIF")
1730 LOCATE (10,10)
1740 PRINT " AA  BBIEENNTTOOTT  "
1750 LOCATE (11,10)
1760 PRINT " AA  BBIEENNTTOOTT  "
1770 END
1780 REM ******************************
1790 REM *   MUSIQUE JEU               *
1800 REM ******************************
1810 DATA 103,82,63,61,58,52,58,61,63
1820 DATA 103,82,82
1830 DATA 73,63,73,92,82
1840 DATA 92,82,92,122,109
1850 DATA 103,82,63,61,58,52,58,61,63
1860 DATA 103,92,82
1870 DATA 92,82,92,122,109
1880 DATA 73,63,73,92,82,41,34,41,52
1890 DATA 61,54,52,43,45,41,46,54,63
1900 DATA 61,58,54,52,61,73,63,61,58
1910 DATA 54,58,54,52,46,45,43,46,43
1920 DATA 41,34,41,52,61,61,54,52,43
1930 DATA 46,54,63,61,58,54,52,52,52
1940 DATA 61,73,46,52,54,999
1950 REM ******************************
1960 REM *   MUSIQUE FIN               *
1970 REM ******************************
1980 DATA 103,4,103,4,103,4,86,4,86,4,37,4,109,4,116,4,130,4
1990 DATA 130,4,116,4,103,4,103,6,116,4,116,8,0,0
2000 DATA 103,4,109,4,37,4,86,4,86,4,37,4,103,4,116,4,130,4
2010 DATA 130,4,116,4,103,4,103,6,116,4,116,8
2020 DATA 115,4,116,4,103,4,130,4,116,4,103,2,97,2,103,4,130,4,116,4
2030 DATA 103,2,97,2,109,4,116,4,130,4,116,4,173,4,103,4
2040 DATA 103,4,97,4,86,4,86,4,97,4,109,4,116,4,130,4,130,4,116,4,103,4
2050 DATA 116,6,130,2,130,8,999,999
```



SERVEUR MINITEL HEBDOGICIEL 36 15 91 77 HG puis Envoi.

EXELVISION EXL 100

THOMSON TO7, TO7 70

Suite de la page 8

```
539 POKE I,VAL("&H"+A$)
540 NEXT I
545 IF K<>37846 THEN PRINT"Erreur de cod
e dans le bloc 1:"END:ELSEPRINT"BLOC 7 Ch
arge"
549 REM BLOC 7 : CDW-BBV 2
550 DATA 00,E0,21,C0,80,F0,00,F0,00,F0,
551 DATA E0,E8,BC,80,F0,F0,F0,F0,F0,F0,1F
552 DATA F0,07,E0,07,E8,04,E8,0F,E8,0F
553 DATA E0,80,E0,01,E8,03,E8,00,E8,01
554 DATA E0,E0,E8,03,E8,03,E8,03,E8,C0
555 DATA E8,E0,E6,EF,E8,0F,E8,70,E8,03
556 DATA E0,E3,E8,07,E8,01,C8,01,C8,01
557 DATA C8,01,C8,03,C8,07,C8,0F,C8,1F
558 DATA 1F,3E,C0,FC,C0,F0,C0,F0,C0,0F
559 DATA C8,07,C8,03,C8,01,D8,07,D8,0F
560 DATA D8,07,D8,00,D8,0C,D8,F0,E8,F0
561 DATA CE,F0,9F,F0,7E,F0,04,E9,04,E9
562 DATA C2,E0,C2,E8,E2,E8,F2,E0,F2,E0
563 DATA F8,E9,F8,E8,F8,E8,F8,E8,F8,E8
564 DATA 6E,E0,6F,E8,6F,E8,ED,E0,ED,E0
565 DATA ED,E0,ED,E8,ED,E8,ED,E8,ED,E8
566 DATA FC,C8,FC,C8,FC,C8,F4,C9,EC,C8
567 DATA D0,C8,D0,C8,70,C8,F8,C8,F8,C8
568 DATA F8,C8,7E,C8,BF,C8,CF,C0,E3,C0
569 DATA D8,C8,D8,C8,D8,C8,D8,C8,D8,D0
570 DATA 0C,00,E0,00,E0,C0,E0,C0,E0,C0
571 DATA E0,00,E0,00,0C,00,D0,90,D0
572 DATA D0,D0,D0,D0,D0,D0,D0,E0,D0,D0
573 DATA D0,D8,00,D0,0C
580 KW=0
581 RESTORE 600
582 FOR I=0 TO 47032
585 READ A$:K=VAL("&H"+A$):K=K+K
586 POKE I,VAL("&H"+A$)
587 NEXT
590 IF K<68200 THEN PRINT"Erreur de cod
e dans le bloc 1:"END:PRINT"BLOC 0 Ch
arge"
599 REM BLOC 8 : CERCUEIL
600 DATA 00,F8,00,F8,00,F8,00,F8,00,F0
601 DATA 00,F8,00,F8,00,F8,00,F8,00,F8
602 DATA 00,F8,00,F8,00,F8,00,F8,00,F8
603 DATA 00,F8,00,F8,00,F8,00,F8,00,F8
604 DATA 00,F8,00,F8,00,F8,00,F8,00,F8
605 DATA F0,10,F0,10,F0,10,F0,10,F0,10
606 DATA F0,10,F0,10,F0,10,F0,10,F0,10
607 DATA 1F,F8,1F,F8,1F,F8,04,F8,04,F8
608 DATA 04,F8,04,F8,07,F8,05,F8,05,F8
609 DATA 04,F8,02,F8,02,F8,01,F8,01,F8
610 DATA 00,F8,00,F8,00,F8,00,F8,00,F8
611 DATA 00,F8,00,F8,00,F8,00,F8,0C,00
612 DATA F8,00,F8,00,F8,00,F8,00,F8,00
613 DATA F8,00,F8,00,F8,00,F8,00,F8,00
614 DATA F8,00,F8,00,F8,00,F8,00,F8,00
615 DATA F8,00,F8,00,F8,00,F8,00,F8,00
616 DATA F8,00,F8,00,F8,00,F8,00,F8,00
617 DATA F8,43,F8,43,F8,43,F8,43,F8,43
618 DATA F8,43,F8,40,F8,40,F8,40,F8,40
620 DATA F8,40,F8,60,F8,60,F8,60,F8,60
621 DATA F8,40,F8,60,F8,60,F8,60,F9,60
622 DATA F8,50,F8,50,F8,3F,F8,0E,00,F8
623 DATA F8,00,F8,00,F8,00,F8,00,F8,00
624 DATA F8,00,F8,00,F8,00,F8,00,F8,00
625 DATA F8,00,F8,00,F8,00,F8,00,F8,00
626 DATA F8,00,F8,00,F8,00,F8,00,F8,00
627 DATA F0,FF,F8,01,F8,01,F8,C1,F8
628 DATA F8,C1,F8,C1,F8,C1,F8,C1,F8
629 DATA F0,C2,F8,C2,F8,C2,F8,C2,F8
630 DATA F8,C2,F8,C2,F8,C2,F8,C2,F8
632 DATA 02,F0,04,F8,04,F8,05,F8,05,F8
633 DATA 05,F0,06,F8,06,F8,06,F8,06,F8
634 DATA 04,F8,F9,F8,09,F8,09,F8,0A,F8
635 DATA 0A,F8,0A,F8,0B,F8,0B,F8,00
636 DATA F8,00,F8,00,F8,00,F8,00,F8,00
637 DATA F8,00,F8,00,F8,00,F8,00,F8,00
638 DATA F8,00,F8,00,F8,00,F8,00,F8,00
639 DATA F8,00,F8,00,F8,00,F8,00,F8,00
640 DATA F8,B0,F8,40,F8,20,F8,10,F8,08
641 DATA F8,10,F8,20,F8,40,F8,B0,F8,00
642 DATA F8,28,F8,28,F8,28,F8,40,F8,40
643 DATA F8,50,F8,50,F8,50,F8,90,F8,90
644 DATA F8,A0,F8,A0,F8,28,F8,28,F8,28
645 DATA F8,40,F8,40,F8,80,F8,80,F8,80
646 DATA F8,00,F8,00,F8,00,F8,00,F8,00
647 DATA F8,00,F8,00,F8,00,F8,0C
```

LISTING 3

```
100 REM
110 REM          DUEL.3
120 REM
600 CLEAR.39999
690 K=0
691 RESTORE 700
692 FOR I=47033 TO 47160
693 READ A$:K=VAL("&H"+A$):POKE I,K:K
694 K=K+K1
695 NEXT
696 IF K<>16656 THEN PRINT"Erreur de cod
e dans le bloc 9:"END ELSE PRINT"BLOC 9
Charge"
699 REM BLOC 9 : CARACTERES REDEFINIS
700 DATA 00,00,00,3C,3C,00,00,00,E2
701 DATA E2,FE,FE,E2,E2,00,00,38,38,38
702 DATA 74,E2,E2,00,00,24,7A,FA,E2,E2
703 DATA E2,00,00,7C,FE,E2,E2,E2,D8,00
704 DATA 00,38,38,38,38,FE,00,00,7C
705 DATA E2,E8,7C,7C,00,00,E2,E2,E2
706 DATA E2,E2,FC,00,00,7C,E2,E2,E2,E2
707 DATA 7C,00,00,7C,38,38,38,7C,00
708 DATA 00,7C,E2,E6,E0,E2,7C,00,00,FE
709 DATA E0,E0,E0,E0,E0,00,00,FC,E2,E2
710 DATA E2,E2,E2,E2,E2,E0,E0,E2
711 DATA 7C,00,00,FC,E2,FC,FC,E2,E2,00
712 DATA 00,E0,E0,FC,E2,E2,74,38,00
740 K=0
741 RESTORE 750
742 FOR I=47161 TO 47198
743 READ A$:K=VAL("&H"+A$):POKE I,K:
744 K=K+K1
745 NEXT
746 IF K<>4032 THEN PRINT"Erreur de code
  dans le bloc 10"END ELSE PRINT"BLOC 10
  Charge"
749 REM BLOC 10 : CODES MESSAGE
750 DATA 00,27,00,86,05,20,8F,64,20,8D
751 DATA 08,03,00,8F,08,82,20,8C,0B,20
752 DATA 8A,8F,04,8D,81,8B,20,2E,2E,2E
753 DATA 04,82,27,86,09,85,88,04
780 K=0
781 RESTORE 800
782 FOR I=47199 TO 47254
783 READ A$:K=VAL("&H"+A$):POKE I,K:
784 K=K+K1
785 NEXT
786 IF K<>1144 THEN PRINT"Erreur de code
  dans le bloc 11"END ELSE PRINT"BLOC 11
  Charge"
799 REM BLOC 11 : PILE MUSIQUE
800 DATA 33,00,06,00,33,00,33,06,00,31
801 DATA 03,10,06,00,31,03,3C,06,00,31
802 DATA 03,30,06,00,33,03,10,06,00,31
803 DATA 03,38,06,00,33,03,10,06,00,31
804 DATA 03,38,06,00,31,06,10,06,00,38
805 DATA 03,50,06,00,31,04
1000 K=0
1001 RESTORE 1300
1002 FOR I=42000 TO 42509
1003 READ A$:K=VAL("&H"+A$):POKE I,K:
1004 K=K+K1
1005 NEXT
1006 IF K<>62032 THEN PRINT"Erreur de co
de dans le bloc 12 (1300-1350)":END ELSE
PRINT"BLOC 12 Charge (1300-1350)"
1100 K=0
1101 RESTORE 1351
1102 FOR I=42510 TO 43819
1103 READ A$:K=VAL("&H"+A$):POKE I,K:
1104 K=K+K1
1105 NEXT
1106 IF K<>66146 THEN PRINT"Erreur de co
de dans le bloc 12 (1351-1401)":END ELSE
PRINT"BLOC 12 Charge (1351-1401)"
1200 K=0
1201 RESTORE 1402
1202 FOR I=43820 TO 43582
1203 READ A$:K=VAL("&H"+A$):POKE I,K:
1204 K=K+K1
1205 NEXT
1206 IF K<>62668 THEN PRINT"Erreur de co
de dans le bloc 12 (1402-1450)":END ELSE
PRINT"BLOC 12 Charge (1402-1450)"
1299 REM BLOC 12 : PARTIE PRINCIPALE
1300 DATA 86,80,B7,60,41,8D,E8,33,CE,B8
1301 DATA E1,8D,A5,E7,8E,56,03,BD,A5,9D
1302 DATA 86,01,B7,80,B8,86,80,B7,B8,B8
1303 DATA 86,01,B7,60,73,CE,55,E1,F7,B8
1304 DATA 86,01,B7,60,73,CE,55,E1,F7,B8
1305 DATA 86,03,CE,E1,F7,B8,85,CE,E7,B9
1306 DATA FF,60,2D,C6,18,BD,E8,03,C6,42
1307 DATA 86,01,B7,60,73,CE,55,E1,F7,B9
1308 DATA 8A,27,19,C1,0B,27,6A,C1,2B,18
1309 DATA 26,E8,BD,E8,03,C6,42,BD,E8,C6
1310 DATA 0C,8D,E8,03,7F,60,73,39,86,B8
1311 DATA 82,01,01,27,05,8E,B8,05,20,06
1312 DATA 86,01,B7,60,73,CE,55,E1,F7,C6
1313 DATA 03,27,1C,C6,01,86,B8,02,81,01
1314 DATA 27,04,86,01,20,02,C6,01,BD,E8
1315 DATA 30,8D,28,86,B8,82,81,01,27,05
1316 DATA 86,01,20,02,C6,01,BD,E8,03,86
1317 DATA 02,81,01,27,05,BD,A5,9D,20,03
1318 DATA 86,01,BD,A5,9D,BD,E8,03,39,CE
1319 DATA 7E,A4,5C,B6,B8,02,81,01,27,05
1320 DATA 8E,B8,05,20,03,8E,B8,03,BC,41
1321 DATA 26,03,CE,B8,05,BD,E8,03,10,27
1322 DATA FF,6E,C6,01,86,B8,02,81,01,27
1323 DATA 05,BD,A5,9D,20,03,8E,B8,03,BD
1324 DATA 09,D0,B6,B8,82,81,01,27,05,8F
1325 DATA 20,03,8E,B8,05,BD,E8,03,BD
1326 DATA 01,01,27,05,BD,A5,9D,20,03,BD
1327 DATA A5,E7,5C,11,41,27,05,20,C9,27
1328 DATA 05,BD,A5,9D,20,03,BD,A5,9D,48
1329 DATA 3B,BD,A5,73,8E,40,3F,BD,A5,73
1330 DATA 8E,40,3F,BD,A5,73,8E,44,39,BD
1331 DATA A5,73,8E,44,3D,BD,A5,73,8E,44
1332 DATA 3D,BD,A5,73,8E,44,3D,BD,A5,73
1333 DATA 8E,54,37,BD,A5,73,8E,54,3B,BD
1334 DATA A5,73,8E,54,3F,BD,A5,73,8E,54
1335 DATA 3F,BD,A5,73,8E,54,3F,BD,A6,46
1336 DATA 15,30,09,FB,C9,BD,A6,15,30,09
1337 DATA FB,C9,BD,A6,15,30,09,FB,31,BD
1338 DATA A6,15,30,09,FB,C9,BD,A6,15,30
1339 DATA 09,FB,C9,BD,A6,15,30,09,FB,C9
1340 DATA BD,A5,44,39,CE,B4,F2,30,09,82
1341 DATA 4B,BD,A5,CB,38,09,FC,69,BD,A5
1342 DATA 4B,BD,A5,CB,38,09,FC,B0,39,09
1343 DATA FB,79,BD,A5,CB,30,09,82,08,BD
1344 DATA 4B,BD,A5,CB,38,09,FC,23,A6,18
1345 DATA 01,8C,27,10,47,84,86,84,B7,E7
1346 DATA 86,84,B7,E7,86,84,B7,E7
1347 DATA 39,BD,A6,31,BD,A5,EE,39,CE,B4
1348 DATA 07,38,89,02,4B,BD,A6,15,30,89
1349 DATA 02,FB,C9,BD,A6,15,30,89
1350 DATA A6,15,30,09,FB,D1,BD,A6,15,30
1351 DATA 09,FB,C9,BD,A6,15,30,09,05,FB
1352 DATA E7,C3,A6,C8,81,FE,27,10,47,84
1353 DATA 86,84,B7,E7,86,84,B7,E7,86,84
1354 DATA 08,20,2E,E5,39,F7,BB,07,F6,BB
1355 DATA 07,F6,BB,07,F6,BB,07,F6,BB
1356 DATA BB,07,39,77,BB,80,B6,64,B7,60
1357 DATA 35,06,86,B7,60,34,86,01,B7,60
1358 DATA 37,C6,37,BD,E8,1E,C6,31,BD,E8
1359 DATA 1E,F6,BB,07,39,77,BB,08,B6,B8
1360 DATA 82,01,81,27,0D,86,01,B7,B8,82
1361 DATA BD,A6,03,7E,44,5C,06,02,B7,B8
1362 DATA 86,01,B7,60,73,7E,44,5C,B6,B8
1363 DATA 01,81,27,1D,8E,00,19,10,8E,00
1364 DATA 10,56,20,B7,60,41,BD,E8,33,CE
1365 DATA B6,50,5A,C6,01,86,27,22,BD,E8
1366 DATA 83,20,F5,0E,00,05,10,8E,00,10
1367 DATA 86,20,B7,60,41,BD,E8,33,CE,B8
1368 DATA 29,F5,39,B6,88,82,81,05,BD,10,83
1369 DATA 20,F5,39,B6,88,82,81,07,BD,10
1370 DATA 81,CA,81,02,27,0D,BD,E9,06,C1
1371 DATA 27,06,C1,16,27,02,20,F4,39,B6
1372 DATA B8,38,4C,B7,B8,B6,01,03,26,06
1373 DATA B8,A6,03,7E,A4,5C,B6,B8,85,38
1374 DATA 89,02,F7,BF,B8,09,B7,BF,B8,BC
1375 DATA 81,BE,B8,06,38,1F,5A,C1,B8,27
1376 DATA 1F,86,05,07,E7,C3,A6,84,BF,B9
1377 DATA 27,04,A6,84,B7,B9,C1,C3
1378 DATA A6,84,81,F8,27,16,81,D8,18,27
1379 DATA 0A,81,B8,80,B6,B8,80,81,01
1380 DATA 27,03,7E,44,5C,7E,A6,B8,BB
1381 DATA 81,81,00,27,10,7E,B6,B0,B6,B8
1382 DATA 80,81,01,27,03,7E,A6,BE,BB,A6
1383 DATA 02,86,B5,B7,E7,C3,96,02,B7,60
1384 DATA 86,01,B7,60,73,CE,55,E1,F7,C6
1385 DATA 39,BD,E8,1E,BE,B8,89,80,A7,4E
1386 DATA 8E,BB,89,80,A7,1F,BB,89,A6,84
1387 DATA 01,80,26,05,8D,A7,BF,28,E7,BD
1388 DATA A7,BF,BE,B8,89,A7,FA,05,BD
1389 DATA A7,E9,7E,A9,C6,8E,BB,89,39,81
1390 DATA CE,00,00,33,41,11,83,89,C4,26
1391 DATA F6,86,85,B7,E7,C3,86,84,B7,B9
1392 DATA 30,8B,28,A7,B4,39,CE,B0,B0,33
1393 DATA 41,11,83,89,C4,26,F6,8E,BB,89
1394 DATA 86,05,B7,E7,C3,96,1C,A7,84,86
1395 DATA 84,B7,E7,C3,E6,F8,A7,A0,30,0B
1396 DATA 28,86,05,B7,E7,C3,96,1C,A7,84
1397 DATA 86,84,B7,E7,C3,E6,F8,A7,84,06
1398 DATA 85,B7,E7,C3,39,BD,A7,ED,39,BD
1399 DATA 85,DD,BD,A5,CB,30,E9,F6,C9,BD
1400 DATA 45,CB,30,E9,F6,C9,BD,45,CB,30
1401 DATA E9,F6,C9,BD,A5,C8,39,7A,BB,81
1402 DATA 86,02,B7,A4,86,B6,B7,A7,B7
1403 DATA 7F,60,35,C6,39,BD,E8,1E,BE,BB
1404 DATA 39,BD,A7,ED,BD,A7,ED,BD,A7,ED
1405 DATA BB,39,A6,04,81,00,26,85,BD,A7
1406 DATA 2F,BD,A7,9F,BE,BB,39,38
1407 DATA 89,05,BD,A5,CB,BD,A7,E5,BD
1408 DATA A6,7D,BE,BD,30,89,03,70,BD
1409 DATA A6,7D,BE,BD,30,89,03,70,BD
1410 DATA 89,FA,11,BD,A6,6C,30,89,FA,11
1411 DATA BD,A7,7E,A6,6C,27,06,BD
1412 DATA A7,04,5A,C1,00,27,05,30,8B,28
1413 DATA 20,F4,BD,A7,7E,A7,7E,A6,6C
1414 DATA FF,FF,26,F8,39,BD,E8,06,C1,20
1415 DATA 27,90,C1,16,1F,27,F0,CD,20,F1
1416 DATA 86,01,B7,B8,82,BD,A6,26
1417 DATA 86,BD,A6,63,7E,A4,5C,BE,BB,83
1418 DATA 20,8D,BE,BD,A7,E9,BF,BB,BB
1419 DATA C6,21,BE,BB,BB,30,01,5A,C1,00
1420 DATA 27,17,BE,BB,BB,30,01,8D
1421 DATA BB,8B,01,00,27,E8,96,04,B7,E7
1422 DATA 13,A6,84,81,E0,27,16,81,F0,10
1423 DATA 26,F2,A6,7D,BB,B6,BB,01
1424 DATA 81,27,03,7E,A4,5C,7E,B8,39,86
1425 DATA 01,B7,B8,82,BD,A6,26,BD,B6
1426 DATA BB,90,01,81,27,03,7E,A4,5C,7E
1427 DATA 44,5C,BE,BB,BB,30,01,B7
1428 DATA 50,34,96,10,B7,60,37,7F,60,35
1429 DATA -E,39,BD,A6,1E,BE,BB,09,BD,A7
1430 DATA 4B,BD,A6,1E,BE,BB,09,BD,A6
1431 DATA 84,01,80,26,05,BD,A9,40,20,E7
1432 DATA 86,01,B7,60,73,CE,55,E1,F7,C6
1433 DATA BD,A7,E9,7E,A9,C6,BE,BB,89,38
1434 DATA 28,E7,BD,A9,4B,BE,BB,89,30
1435 DATA 26,F3,B6,B5,B7,E7,C3,96,00,A7
1436 DATA 84,A7,A4,A7,A4,A7,A4,A7,A4
1437 DATA 86,02,B7,60,34,86,10,B7,60,37
1438 DATA 7F,60,35,C6,39,BD,E8,1E,BE,BB
1439 DATA 7D,BE,B6,BD,30,39,F7,BD,BE
1440 DATA BB,89,A6,84,81,00,26,05,BD,A9
1441 DATA 20,E8,BD,A9,4B,BE,BB,89,30
1442 DATA 09,FA,BD,BF,BB,80,0D,-,E9,BD
1443 DATA 7D,BE,B6,BD,30,39,F7,BD,BE
1444 DATA 49,8C,30,89,FA,11,BD,A5,6C,30
1445 DATA 89,FA,11,BD,A5,6C,30,89,FA,11
1446 DATA BD,A9,6C,7A,A8,89,FE,E3,7F
1447 DATA 1B,C1,8A,27,19,F7,e0,37,E6,10
1448 DATA F7,E8,20,E7,BD,A9,4B,BE,BB,C0
1449 DATA F7,e0,7F,Ea,C0,ED,E8,1E,20,E1
1450 DATA 7E,9C,40
```

JET ATTACK

Aux commandes de votre jet puissamment armé, prenez plaisir à détruire les installations ennemies protégées par une nuée d'hélicoptères.

Olivier PATOUILLARD

SUITE DU N°126

SERVEUR MINITEL HEBDOGICIEL 36 15 91 77 HG puis Envoi.


```
8025 SOUND4,31,V
8030 PLAY7,1,0,0
8035 CALL#9E00
8036 IFPEEK(#208)=#A9THENPLAYD,0,0
,0:GOTO7300
8040 PLAYD,0,0,0
8045 IFPEEK(#415)=0THEN855
8050 GOTO8006
8055 CLS
8056 FOR!=#BB80TO#BBA7:POKEI,32:NE
XT
8060 PAPER0:INK4
8065 SS=(PEEK(#407)-48)*10000:SS=
SS+(PEEK(#408)-48)*10000
8066 SS=SS+(PEEK(#409)-48)*1000:SS
=SS+(PEEK(#40A)-48)*100
8067 SS=SS+(PEEK(#40B)-48)*10:SS=S
S+PEEK(#40C)-48
8068 S1=PEEK(#420)*10000:S1=S1+PE
Ek(#421)*10000
8069 S1=S1+PEEK(#422)*1000:S1=S1+P
EEK(#423)*100
8070 S1=S1+PEEK(#424)*10:S1=S1+PEE
K(#425)
8071 S2=PEEK(#426)*10000:S2=S2+PE
Ek(#427)*10000
8072 S2=S2+PEEK(#428)*1000:S2=S2+P
EEK(#429)*100
8073 S2=S2+PEEK(#2A)*10:S2=S2+PEE
K(#2B)
8074 S3=PEEK(#2C)*10000:S2=S2+PE
EK(#2D)*10000
8075 S3=S3+PEEK(#2E)*1000:S3=S3+P
EEK(#2F)*100
8076 S3=S3+PEEK(#30)*10:S3=S3+PEE
K(#31)
8077 S4=PEEK(#32)*10000:S4=S4+PE
EK(#33)*10000
8078 S4=S4+PEEK(#34)*1000:S4=S4+P
EEK(#35)*100
8079 S4=S4+PEEK(#36)*10:S4=S4+PEE
K(#37)
8080 S5=PEEK(#38)*10000:S5=S5+PE
EK(#39)*10000
8081 S5=S5+PEEK(#3A)*1000:S5=S5+P
EEK(#3B)*100
8082 S5=S5+PEEK(#3C)*10:S5=S5+PEE
K(#3D)
8126 REM
8127 REM NOUVEAU
8128 REM
8129 REM CLASSEMENT DU
8130 REM
8131 REM TABLEAU DES SCORES
8132 REM
8133 IFSS<S5THENGOSUB5600:GOTO7200
8134 CLS
8135 PRINT
8136 E$=CHR$(27)
8138 PRINTE$"A          "E$"J"E$"
BJET ATTACA"
8140 PRINTE$"J          "E$"FJET
ATTACK"
8145 PRINT
8150 PRINT
8155 PRINT
8160 PRINT
8165 PRINT" BRAVO ... vous venez d
e battre l'un"
8170 PRINT
8175 PRINT"  des 5 meilleurs scor
e !"
8180 PRINT
8185 PRINT
8190 PRINT
8195 PRINT" VEUILLEZ ENTRER VOTRE
NOM..."
8200 PRINT
8205 PRINT
8210 INPUT" ( 13 LETTRES MAXIMUM )
"INM$
8215 IFLEN(NM$)>13THENNM$=LEFT$(NM
$,13)
8220 IFSS<S1THEN8300
8225 N5$=NM$
8230 N4$=N3$
8235 N3$=N2$
8240 N2$=N1$
8245 N1$=NM$
8250 N=#43D
8255 FOR!=#437TO#42DSTEP-1:V=PEEK(
I):POKEN,V:N=N-1:NEXT
8265 V=PEEK(#407):POKE#40D,V:V=PEE
K(#407)-48:POKE#420,V
8270 V=PEEK(#408):POKE#40E,V:V=PEE
K(#408)-48:POKE#421,V
8275 V=PEEK(#409):POKE#40F,V:V=PEE
K(#409)-48:POKE#422,V
8280 V=PEEK(#40A):POKE#410,V:V=PEE
K(#40A)-48:POKE#423,V
8285 V=PEEK(#40B):POKE#411,V:V=PEE
K(#40B)-48:POKE#424,V
8290 V=PEEK(#40C):POKE#412,V:V=PEE
K(#40C)-48:POKE#425,V
8295 GOSUB5600:GOTO7200
8300 IFSS<S2THEN8350
8305 N5$=N4$
8310 N4$=N3$
8315 N3$=N2$
8320 N2$=NM$
8325 N=#43D
8330 FOR!=#437TO#426STEP-1:V=PEEK(
I):POKEN,V:N=N-1:NEXT
8331 V=PEEK(#407)-48:POKE#426,V
8332 V=PEEK(#408)-48:POKE#427,V
8333 V=PEEK(#409)-48:POKE#428,V
8334 V=PEEK(#40A)-48:POKE#429,V
8335 V=PEEK(#40B)-48:POKE#2A,V
8336 V=PEEK(#40C)-48:POKE#2B,V
8345 GOSUB5600:GOTO7200
8350 IFSS<S3THEN8390
8355 N5$=N4$
8360 N4$=N3$
8365 N3$=NM$
8370 N=#43D
8375 FOR!=#437TO#42CSTEP-1:V=PEEK(
I):POKEN,V:N=N-1:NEXT
8376 V=PEEK(#407)-48:POKE#2C,V
8377 V=PEEK(#408)-48:POKE#2D,V
8378 V=PEEK(#409)-48:POKE#2E,V
8379 V=PEEK(#40A)-48:POKE#2F,V
8380 V=PEEK(#40B)-48:POKE#30,V
8381 V=PEEK(#40C)-48:POKE#31,V
8385 GOSUB5600:GOTO7200
8390 IFSS<S4THEN8420
8395 N5$=N4$
8400 N4$=NM$
8405 N=#43D
8406 FOR!=#437TO#432STEP-1:V=PEEK(
I):POKEN,V:N=N-1:NEXT
8407 V=PEEK(#407)-48:POKE#432,V
8408 V=PEEK(#408)-48:POKE#433,V
8409 V=PEEK(#409)-48:POKE#434,V
8410 V=PEEK(#40A)-48:POKE#435,V
8411 V=PEEK(#40B)-48:POKE#436,V
8412 V=PEEK(#40C)-48:POKE#437,V
8415 GOSUB5600:GOTO7200
8420 N5$=NM$
8426 V=PEEK(#407)-48:POKE#438,V
8427 V=PEEK(#408)-48:POKE#439,V
8428 V=PEEK(#409)-48:POKE#43A,V
8429 V=PEEK(#40A)-48:POKE#43B,V
8430 V=PEEK(#40B)-48:POKE#43C,V
8435 V=PEEK(#40C)-48:POKE#430,V
8440 GOSUB5600:GOTO7200
```

PILOTE

Justifiez vos galons de pilote, par une délicate mission d'interception...

Philippe MARCHAND

Mode d'emploi :
Si vous répondez "1" à la question posée, vous effectuerez le percours complet (mission + atterrissage), si vous tapez "2" vous accéderez directement à la seconde partie du jeu (atterrissage).
- 1 MISSION : vous devez en un temps limité, détruire une cible représentée par " * " (une fois visible). Vous disposez des commandes suivantes :
" + " : vitesse +
"-" : vitesse -
"4" : gauche
"6" : droite
"8" : descente
"2" : montée
"#" : tir
La cible peut être détruite : située au centre du viseur, à une altitude égale (= =) et située à une distance inférieure à 1000 mètres. Le temps écoulé, vous passez à l'atterrissage.
- 2 ATTERRISSAGE : vous disposez des mêmes commandes, plus :

" + " : pour annuler la commande de vitesse.
"5" : pour annuler la descente ou la montée.

Le cap à suivre est clignotent (180). Cheque action influence toutes les valeurs.

- Vitesse : minimum 100 - maximum 6000 - maximum à l'atterrissage 250 km/h.
- Altitude : minimum 18 - maximum à l'atterrissage 50 mètres.
- Direction : 0 à 360 degrés.

L'atterrissage peut être réussi : au cap juste, à une vitesse située entre 100 et 250 Km/h à une altitude supérieure à 18 et inférieure ou égale à 50 mètres et à une distance à la piste inférieure à 150 mètres.
En l'absence de crash, dix passages sont prévus.

AFFICHAGE 1ère option

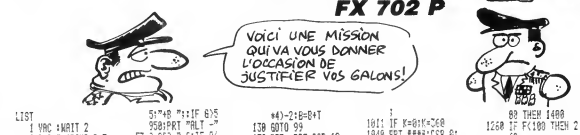
325	+ H	<	— —	153	2326
Distance à la cible	Aller plus haut	La cible est à gauche	Viseur	Compteur de temps (300 à 0)	Vitesse

AFFICHAGE 2ème option

1548	260	3235	1036
Distance à la piste	Cap	Altitude	Vitesse

```
LIST
1 VMC :WRIT 2
2 D=INT(RNM*2E3
)-1E3:D=ABS D
5 F=INT (RANM*500
)+5:INT (RANM*3
E3)+500
10 A=INT (RANM*500
)+2000:B=INT (RA
NM*3E3)+3000:C=I
NT (RANM*18)+1
11 D=INT (RANM*2E3
)+1E3:F=INT (RA
NM*500)+200
12 INP "BP=";Z":L:
IF L=2 THEN 1E3
20 FOR I=300 TO 0
STEP -1
25 D=D+D:D=ABS D
30 PRT ####:CSR 0:
D:CSR 5:E$:CSR
9:"- ":CSR 15:
F;
31 GOTO 250
33 IF D<99:PRT ##
#:CSR 12:I;
40 IF KEY="8"&G&-
25
50 IF KEY="2":G=G+
25
51 IF G<8:PRT CSR
5:"AH ";:IF G<1
28:PRT "MLT +"
52 IF G>8:PRT CSR
5:"AB ";:IF G>5
53 G=G&G:G=G:IF G<
39:PRT CSR 5:"=
=";:IF G<1:INT (
RANM*100)-50
60 IF KEY="4":H=H-
1:C=C+1
70 IF KEY="6":H=H+
1:C=C-1
90 IF KEY="+":F=F+
20
95 IF KEY="-":F=F-
20
96 IF C<10:PRT CSR
0:"?";
97 IF C>5:IF C<15:
PRT CSR C:"#";
98 IF C=10 THEN 12
0
99 NEXT I:GOTO 101
100 WRIT 2:PRT "ER
AVO";"RENTREZ A
LA BASE";GOTO
1E3
101 WRIT 2:PRT "RA
TE...";GOTO 1E3
110 IF C=10:IF B<G1
IF D>1E3:IF RAN
#>.3 THEN 150
120 A=A+2010*D+B-I
:A=C*A:INT (RANM
*4)-2:B=B+T
130 GOTO 99
150 PRT :PRT CSR 10
;"OK"
151 J=9:FOR I=9 TO
0 STEP -2:J=J+2
152 PRT CSR I;"(";C
SR J;")";:NEXT
I:PRT
153 IF W=1:PRT CSR
4;"****CRASH***
*":END
154 GOTO 100
250 IF G<100 THEN 2
60
251 IF G>6&3 THEN 2
60
252 IF F<150 THEN 2
60
253 IF F>1500 THEN
260
254 IF D=0 THEN 260
255 GOTO 33
260 PRT :W=1:GOTO 1
50
1000 SAC :STAT F,G:V
AC :F=SQ(G+SY
1005 C=INT (RANM*36)
*10:E=INT (RANM
*2E3)+2E3
1009 K=INT (RANM*36)
*10:PRT CSR 8;"
ROUTE AU ";K;"
"
1010 PRT CSR 0;"DIST
DIR  ALT  VIT"
1011 IF X=0:K*360
1040 PRT ####:CSR 0;
E:CSR 4:D:CSR 9
;G:CSR 14;F;
1041 B=G-K
1042 IF D=X:T=0
1050 A$=KEY
1060 IF A$="+":H=1
1070 IF A$="-":H=2
1080 IF A$="2":L=1
1090 IF A$="2":M=1:
1100 IF A$="4":J=1
1110 IF A$="5":J=2
1120 IF A$="5":I=0
1125 IF A$="#":H=0
1130 IF H=1:F=F+10:G
=G+5
1140 IF H=2:F=F-10:G
=G-5
1145 PRT ####:CSR 4;
K;
1150 IF I=1:G=G-25:F
=F+20
1160 IF I=2:G=G+25:F
=F-20
1170 IF J=1:D=D-10:F
=F-3:G=G-7
1180 IF J=2:D=D+10:F
=F-3:G=G-7
1200 IF D>360:D=D-36
0
1210 IF D<0:D=D+360
1250 IF D=K:IF F>200
:IF F<250:IF G>
0:IF G<50:IF E<1
1260 IF I=0 THEN 2
60
1261 IF G<18:IF E<1
0 THEN 260
1270 IF P=5 THEN 260
1280 E=E-(F-20):IF E
<0:E=E:P=P+1:
GOTO 1099
1290 IF D=151:G=B:WRI
T 30:GOTO 1010
1301 Y=Y+1:IF Y>20:Y
=0:GOTO 1002
1310 WRIT 0:GOTO 104
0
1400 WRIT 0:T=9
1510 FOR W=9 TO 2 ST
EP -1:T=T+1
1520 PRT CSR W;"!-";
CSR T;"!-";CSR
W+1;"-";CSR T-1
;"-";:NEXT W:T=
0
1525 PRT
1530 Z=241:IF Z<10 T
HEN 1510
1550 PRT "BRAVO MISS
ION !";END
```

FX 702 P



ON DIT QUE

Cette semaine, c'est Apple qui a droit à la rumeur la plus intéressante. On murmure dans les milieux huppés de la micro-informatique qu'Apple serait sur le point de sortir une carte qui rendrait toute la série II (sauf le IIc) entièrement compatible MS/Dos. C'est une nouvelle qui peut en étonner certains mais qui n'est pas complètement débile, contrairement à ce qu'on pourrait croire. En effet, compte tenu du nombre d'Apple IIe et II + vendus dans le monde, une carte de ce style peut intéresser un public relativement énorme et quand on sait que son prix approximatif avoisinera les 500 dollars soit environ 5000 balles on se rend vite compte que l'idée n'est pas dénuée de sens.

Et vous qui alliez revendre votre Apple pour vous acheter un compatible IBM...

TOUJOURS AUSSI BEAU

Les programmes commercialisés par *Gargoyle Games* sont toujours aussi beaux. Après Tir Na Nog et Dun Darach, c'est **Marsport** qui hante de l'animation fabuleuse de ces logiciels. Comme dans les deux premiers, le héros se déplace d'une foulée puissante à travers les couloirs de la station basée sur Mars, à la recherche d'un moyen pour en sortir. Etagée sur une vingtaine de niveaux, la cité recèle suffisamment de pièges pour vous poser de douloureux problèmes pendant de nombreuses heures. Les décors sont encore plus réussis que dans les softs précédents de la maison et donnent une impression de réalité encore jamais atteinte. La sonorisation reste l'aspect le moins bien développé par les programmeurs de Gargoyle, ce qui empêche le programme d'être vraiment génial. Malgré tout, ce produit devrait passionner tous les fanatiques de l'aventure graphique entièrement animée. **Marsport** de *Gargoyle Games* pour Amstrad et Spectrum.

DIEU EXISTE

La vie après la mort est possible ! Dans tous les jeux d'arcade, vous souffrez de ne pouvoir connaître les derniers tableaux car vous vous faites exploser avant par les aliens vindicatifs. La solution existe dorénavant : la cartouche de Robtek **Game Killer** permet de vivre même si l'on doit mourir. Détectant toutes les morts provoquées par une collision entre sprites, elle les évite et vous permet de continuer le jeu comme si de rien n'était. Cet engin fonctionne sur les Commodore 64 et 128 et vaut à peu près 15 livres, ce qui veut dire qu'elle coûtera à peu près 180 balles dès qu'elle sera en France.

TOUS À LA MANIF

Ça commence à bien faire : Loriciels vient encore de sortir un bon logiciel ! C'est intolérable ! L'attendu dans l'impatiemment leur petit dernier pour pouvoir le traîner dans la boue impitoyablement et voilà qu'ils nous font un jeu marrant, rigolo, amusant, je dirais même plus : original, ce qui est plus que très rare en ces derniers temps. "Pouvoir" se déroule durant le dernier jour d'une campagne électorale. Tout se situe dans un quartier de Paris alors qu'un député d'un bord qui n'est pas précisé dans la doc du soft doit faire un discours de clôture. Le jeu se joue à deux ou tout seul. Dans le cas où vous jouez tout seul, vous contrôlez un bataillon de CRS et votre rôle est d'intercepter physiquement, c'est à dire d'éliminer tous les manifestants qui louent leur merde pour empêcher l'allocution du député. Si vous jouez à deux, l'un d'entre vous devra choisir le camp des flics et l'autre celui des fouteurs de merde. Le jeu est divisé en deux phases : le mouvement et l'offensive. Durant la phase de mouvement, vous déplacez vos troupes et vous posez des barrières et dans la phase d'offensive, vous mettez la résistance des manifestants. Les combats se font soit à la tomate soit au pavé ou encore au cocktail molotov.

Si vous ne ratez pas la présentation qui est bien foutue et hyper sympa, vous conclurez comme nous que c'est un jeu bien fait, bien réalisé et original comme je le disais tout à l'heure. Bref, c'est **Pouvoir** de *Loriciels* pour Amstrad.

FANATIQUES EN HERBES

L'APC (Association pour la Promotion du CPC) qui s'était déjà illustrée avec l'organisation d'AMS Expo récidive en ouvrant ses portes au 1 rue du Capitaine Ferber à Paris. Chaque mercredi et samedi, vous pourrez vous précipiter entre 14 et 19 heures pour rencontrer des gens, tester du matos ou saccager tout ce que vous y trouvez. Tout ceci commence le 29 mars 86. L'APC pense aussi à ses amis provinciaux, hooligans et autres, en ouvrant un micro-serveur au (1) 48 97 84 84 pour leur permettre de communiquer avec eux.

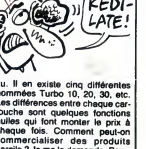
Enfin des petits jeunes qui se bouffent plus les fesses que leurs aînés, ça fait plaisir.

AUX CHIOTTES LES BOXEURS

Déjà, le marché des jeux de boxe est passablement saturé. En plus ce qui existe actuellement est remarquable par une qualité d'ensemble plus qu'honnête. Enfin, même si c'est sympa la boxe, il y a d'autres sports ou d'autres sujets à traiter tactiquement sur un micro. Pourtant ces damnés programmeurs d'Alligata se sont cru obligés de taper dans le créneau, en retard et moins bien que les autres. Dans 3D Knock Out, le jeu est à l'image de la jaquette : nul. Les graphismes ? Nuls. L'animation des deux personnages ? Nulle. La sonorisation du combat et du public ? Nulle. Les couleurs de l'ensemble ? Nules. Vous en voulez encore ou ça vous suffit comme ça ? **3D Knock Out** *d'Alligata* sur MSX est archinul !

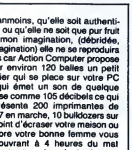
TURBO LIVIDE

Ale, ale, ale, c'est très mauvais de commencer la journée avec une série de produits nuls. Ça fait mal au cœur, j'ai déjà l'estomac qui se rate ou la diliate qui s'estome, je sais plus très bien. Toujours est-il que la série de cartouches Turbo distribuée par Almatec et fabriquée par Robcom, craint énormément. Chacune des cartouches est vendue plus de 400 balles, ce qui est 398 francs de trop. Il y a de quoi ne pas être content ! C'est quoi au juste, à part de la merde ? C'est une cartouche qui donne quelques instructions nulles en plus au basic du Commodore 64. Sans déconner, si on branchait cul à cul toutes les cartouches qui rajoutent des instructions à ce putain de basic Commodore, on aurait le meilleur basic du monde avec 1372666430 instructions ! Ah, oui, ça accélère aussi les chargements des softs que vous avez préalablement sauvés avec la cartouche, bref, c'est déjà fait, déjà vu. Il en existe cinq différentes nommées Turbo 10, 20, 30, etc. Les différences entre chaque cartouche sont quelques fonctions nulles qui font monter le prix à chaque fois. Comment peut-on commercialiser des produits pareils ? Je me le demande. Pourtant, ils l'ont fait ! Les fonctions que la cartouche rajoute au basic le rendent plus performant mais n'importe quel autre Fast Load ou Power Cartridge humilie celle-ci en une demi seconde. Allez, on n'en parlera pas plus longtemps, on n'a pas de temps à perdre.



SPECTRUM 128 : HUE DADA

Ça y est, les anglais s'excitent pour le Spectrum 128 et développent réellement pour la bécane. Ainsi, outre The Neverending Story et Daley Thomson's Supertest qui sont livrés avec la machine, on remarque l'existence d'une interface Centronics, d'un port série (chez Ram Electronics), d'un logiciel tirant partie des possibilités sonores de la bête par l'intermédiaire de son interface Midi (XRI Systems). Neuf autres packages musicaux sont prêts, parmi eux et en vrac : un kit d'extension hard DX7 (1000 balles), un éditeur de parole DX7 (300 balles) et un éditeur de parole Casio CZ (300 balles). Le tout est développé par XRI systems en Angleterre et y est en principe en vente dès maintenant.



INFORMASTYX

Informastyx, c'est le nom d'une émission de radio qui cause de micro sur Styx (102.6) chaque samedi de 13 heures à 14 heures. Ça se passe dans la Seine et Marne et dans l'Oise. L'équipe de l'émission a bien nous adresser leurs salutations distinguées comme des pros en cravate, on voit à cent bornes que ce sont des jaunôts fort sympathiques qui s'éclatent sur les petits claviers tout comme vous ! Le pied, quoi. Bonne écoute.

TOUCHEZ PAS, JE HURLE

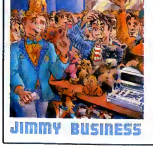
Vous ne connaissez pas l'histoire du mec qui, ayant vu dans la rue une affichette d'Hara Kiri disant : "si vous ne pouvez pas l'acheter, volez-le !", se pointe chez un de ses copains, sympa, et s'agrippe violemment à son IBM PC. Vous ne le connaissiez pas ? Moi non plus. Je viens de l'inventer pour les besoins de la cause (la bonne).

Néanmoins, qu'elle soit authentique ou qu'elle ne soit que pur fruit de mon imagination, (déplorable, l'imagination) elle ne se reproduira plus car Action Computer propose pour environ 120 balles un petit boîtier qui se place sur votre PC et qui émet un son de quelque chose comme 105 décibels ce qui représente 200 imprimantes de 1957 en marche, 10 bulldozers sur le point d'écraser votre maison ou encore votre bonne femme vous découvrant à 4 heures du mat devant votre micro. Le hurlement ne pouvant s'arrêter que si quelqu'un vient dévisser le compartiment réservéaux piles, on peut imaginer les problèmes !

Dur ! Je vois déjà la scène : 4 heures du mat, les yeux secs devant le moniteur monochrome. Soudain : "j'en ai marre" et pof ! un coup de poing sur la bécane qui se met à hurler illico. Z'avez intérêt à avoir un tournevis à deux pas de l'engin parce que sinon...

LES PETITS NOUVEAUX

Le marché du logiciel n'est pas encore suffisamment saturé par les éditeurs pour ne pas créer de nouvelles boîtes, de l'avis de certains. Ainsi des allumés viennent de créer une nouvelle maison d'édition : **Honsoft**. Leur première ligne de produits, Excellence, se compose de huit titres sur deux machines : Amstrad et Commodore. L'ensemble des logiciels a été développé par les hongrois d'Andromeda, les auteurs de Chinese Juggler, Eurêka, Scarabeus... La sélection effectuée par les gens de chez Honsoft pour leur gamme Excellence, qui n'est composée que de produits importés, offre des programmes d'une bonne qualité, même si l'intérêt est très médiocre. De Feu (un ballbrap) à l'**Ile Infernale** (un soft du niveau des jeux à cristaux liquides), les scénarii ne tiennent pas vraiment une place prépondérante, mais le graphisme comme le son sont complètement peaufinés et donnent une profondeur aux jeux assez inattendue.



Malgré tout, un produit au moins tient vraiment la route : **Jimmy Business**. Dans ce jeu, vous devrez tenir une boutique en plein dans d'années en vous occupant de différentes boutiques. Vous démarrez obligatoirement avec un magasin de jouets puis, l'argent entrant dans les caisses, vous pouvez passez aux fringues, aux bouquins et à d'autres produits nettement plus rémunérateurs. Entièrement graphique et sonore, le logiciel ne manque pas d'humour (français, eh oui madame, il est traduit) et promet plusieurs heures de combat acharné contre une clientèle de plus en plus impatiente et exigeante. Miraculeusement, la version sur Amstrad est presque meilleure que sur Commodore, une performance à souligner de la part des programmeurs d'Andromeda. **Jimmy Business** de *Honsoft* pour Commodore et Amstrad.

C'est nouveau, ça vient de sortir

CHER OU PAS CHER ?

C'est la Secrétairerie qui nous a présenté récemment le dernier compatible IBM AT en date. Son nom : le STM 286. La configuration tient la route : 3,5 Mo de RAM, un disque dur de 40 Mo, un drive de 1,2 Mo, un processeur 80286 d'une vitesse de 6 ou 6 MHz selon le position d'un switch, un écran et une carte couleur et même un clavier Azerty. La Secrétairerie commercialise tout ça au prix de 43.000 balles TTC soit 43 Oric, 21 Commodore 64, 7 Atari 520STF, 9 Amstrad 6128, 4 TO9, 288 joysticks, 6.615 disquettes 5"1/4 et 3.909 HHHHebdo. Merci La Secrétairerie.

AUJOURD'HUI ON CASSE

Si vous aimez casser tout ce qui traîne dans de superbes décors, c'est le moment de tâter du bout du joystick la dernière production d'Ocean : **Nomad**. Dans ce logiciel magnifiquement mis en image, vous devrez parcourir d'innombrables couloirs à petits mouvements ou grandes accélérations en détruisant toutes les batteries de défense installées au sol ou dans les parois. Les mouvements de votre robot destructeur, parfaitement coulés, permettent un grand nombre de positions pour tirer dans tous les coins. Certaines portes ne s'ouvriront pas, même sous la menace de vos deux canons, cherchez alors où se trouvent les mamelons qui les commandent, quelques tableaux an arrière généralement. Et qu'est-ce que vous gagnerez à tout casser ainsi ? Vous arriverez à vous échapper de ce labyrinthe infernal où d'infâmes étrangers vous ont enterré. Un bon logicial d'arcade où l'adresse et la réflexion tiennent agréablement compagnie aux réflexes. Nomad d'Ocean pour Amstrad et Spectrum.

BONJOUR LES BRICOLOS

Y en a qui ne manquent vraiment pas de souffle : tous les acheteurs de CPC 664, 6126 ou d'un drive DD1 ont hérité d'un Dr. LOGO parfaitement opérationnel bien qu'en anglais. Désormais, vous pouvez envoyer votre disquette chez FAVRE qui vous fera gracieusement un remplacement de la version anglaise par la traduction en français que ce même sieur Favre a réalisée. Je ne mets pas en doute la qualité du travail effectué par cet informaticien, tout ce que je lui reproche c'est le prix qu'il demande pour écraser l'ancienne version et installer la sienne à la place, sur votre disquette. Pour le 464 avec DD1 ou le 664, il vous en coûte 60 balles, pour le 6128 et LOGO2 90 francs et pour le PCW 8256, le total se monte carrément à 150 francs. Comme vous devez en plus rajouter 15 francs de port, ça veut pas vraiment le peine de se faire chier à lui écrire. Malgré tout, si l'anglais vous donne des boutons, vous pouvez toujours le contacter à Ceillave, 32700 Lectoure.

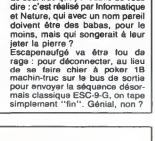
OSCILLO POUR SPECTRUM

Alidin est une boîte britiche qui fait des trucs rigolos pour Spectrum. Quoi par exemple ? Ben, un oscilloscope qui se branche sur le port d'extension de la bécane et qui coûte 500 balles. Le produit nécessite un soft qui avoisine les 300 balles et qui transforme le clavier en panneau de contrôle de l'oscillo. Attention les yeux ! Maintenant, vous n'avez plus aucune excuse pour ne pas vous mettre à l'électronique. Au boulot !

JE M'A FAIT MON MONOVOIE TOUT SEUL

Je suis bien content, paske je me suis fait mon monovoie tout seul en une heure. Il y a des animations, un dialogue avec l'opérateur, un forum, un répondeur, de la pub (option 5), bref, des tas de trucs. Mon excellllllent confrère Escapenaufgé vous donnera mon numéro bientôt dans Mini-mire, son excellllllente rubrique. Pour l'instant, le seul problème, c'est que j'ai qu'une ligne, alors j'aime autant pas la mobiliser 24 heures sur 24.

J'ai fait ça sur mon Atmos (ouais, je vous racontais pas ma vie juste pour le plaisir, y a la technique qui arrive, cinq minutes, merde, on n'est pas aux pièces !). Je précise que j'ai un Sedonic mais qu'on peut se servir d'un Jasmin, quoique, mais n'entrons pas dans des



considérations pro-sedoric, là n'est pas notre sujet.

En bref, on branche son Atmos sur un minitel, retournable plusaa, sinon ça marche pas, donc gaffez-vous si vous avez un Matra, at puis on mét le soft en route et on peut programmer son petit serveur tout seul en douce, avec des nouveaux ordres tels que affaire, écrit, locata, ecran, etc. Précisons tout de même que etc n'est pas un mot-clé mais une locution latine.

Le programme (livré avec une petite interface qui fait détection de sonnerie et liaison avec l'ordinateur) se charge de tous les types d'affichages possibles et imaginables, gère les modèles, les répétitions, les protocoles particuliers, les dialogues directs, les deuxième et troisième jeux de caractères, les graphiques normaux, les mêmes en mosaïque, arrêtons là : ca gère absolument tout, y compris les masques d'écran, tiens, je les avais oubliés, ceux-là.

Normalement, ça vaut dans les 700 balles, mais le Club Hebdo s'en est naturellement emparé et le prix est devenu tellement intéressant que j'ose même pas vous en parler ici, vous n'avez qu'à aller voir la page Club.

Le seul truc que j'ai oublié de vous dire : c'est réalisé par Informatique et Nature, qui avec un nom pareil doivent être des babas, pour le moins, mais qui songerait à leur jeter la pierre ?

Escapenaufgé va être tou de rage : pour déconnecter, au lieu de se faire chier à poker 18 machin-truc sur le bus de sortie pour envoyer la séquance désormais classique ESC-9-G, on tape simplemant "fin". Génial, non ?

ÇA SPEEDE VRAIMENT ?

Le Commodore va bientôt crouler sous les cartouches destinées à accélérer un maximum son lecteur de disquettes. Dans le genre produit bien réalisé mais n'apportant rien de nouveau, vous pouvez vous laisser tenter par **Mach 5**, la dernière création de la boîte Access. Comme toutes ses concurrentes, cette cartouche offre des fonctions basic supplémentaires (toutes les commandes sont abrégées, ce qui est particulièrement pratique pour les flemmards que vous êtes) et augmente la vitesse du drive de 700 % (ce qui représente un léger mieux par rapport à la majorité des produits du marché). Même au prix où elle se vend, moins de 300 balles, elle ne représente pas le summum du genre. Vous feriez peut-être mieux d'attendre l'arrivée d'Isepic en France, la cartouche du partait petit pirate qui pompe tous les logiciels protégés et les transfère sur

disquette sans les modifier ! Patience est mère de sagesse, mais si vous voulez juste bricoler avec votre Multiplan sans attendre des heures, **Mach 5** d'*Access* vous suffira amplement.

IMAGE IMAGINAIRE

Tous les petits branchés qui rêvent devant la première image de synthèse venue vont pouvoir rencontrer leur tout nouveau héros, Philippe QUÉAU (l'homme qui a dirigé la conception et la réalisation de la série de quatre émissions Nombre et Lumière), eu travers de son bouquin **Eloge de la Simulation** publié par l'INA et Champ Vallon. Au travers de ces 200 et quelques pages, Quéau vous retrace l'origine et l'intérêt de la représentation graphique, du dessin préhistorique au film d'animation 100% synthétique. Son

discours, loin d'être pompeux, donne envie d'en savoir toujours plus sur ces images. Un pavé qu'il faut avoir lu pour ne pas rester un innocent de la synthèse.

EMBARQUEZ, C'EST PESÉ

Décidément, ce sont les MSX qui héritent des meilleurs programmes en ce moment, pour l'originalité des logiciels sinon pour la qualité de réalisation. La dernière production de Sony a de quoi convaincre les plus difficiles : **Payload** vous entraîne dans le monde étrange et fermé des transporteurs routiers. Vous êtes propriétaire d'un camion capable de trimbaler des remorques de 35 tonnes et votre objectif est de faire fortune. Traversant le Japon de long en large, vous aurez à respecter les délais de livraison si vous voulez satisfaire votre clientèle et pouvoir trouver de nouvelles cargaisons à transporter. Dans ce jeu, la rapidité seule ne suffit pas : vous devrez équiper petit à petit votre camion des équipements les plus sophistiqués (détecteur de radars, réservoir de fuel supplémentaire, phares longue portée pour la conduite de nuit...) pour atteindre une efficacité maximale.

Ce soft comporte un aspect didactique non négligeable : la géographie du Japon doit être possédée à fond pour éviter d'aller trop loin par l'autoroute. La fatigue vous send imprudent et vos réflexes diminuent ce qui complique énormément la conduite de votre bahut. Les détails de ce genre foisonnent dans ce logiciel, ce qui lui donne une qualité de scénario rarement atteinte. Du côté du graphisme, c'est du MSX : mignon malgré une définition à l'écran assez médiocre. Enfin, l'ambiance sonore vous donne vraiment l'impression de piloter un monstre de 360 chevaux.baFFT11ab Payload de *Sony* pour MSX.

DE TOUTES LES COULEURS

Ça y est, le Mac a le couleur ! C'est International Computer qui vient de doter le micro d'une carte, **MaCouleur/Prism**, qui permet d'obtenir une image colorée à partir d'un dessin tramé en noir et blanc. Cette carte s'installe dans un des slots disponibles à l'intérieur du Mac et offre une sortie RVB ou Péritel pour connecter une télé ou un moniteur. Disposant d'une palette de 16 couleurs superposables, la définition est de 342 points sur 512 ou 512 sur 512, suivant l'option retenue. Les programmes graphiques tels Jazz, Excel, Mac Draw, Mac Draft sont compatibles avec la carte, ce qui permet d'avoir une vision colorée au lieu de trouver du noir. Comme d'habitude pour du matériel destiné au Mac, le carte veut la peau des fesses : presque 12.000 francs pour un engin qui ne permet même pas le temps réel en couleur, mais seulement la recopie (lente) de l'écran noir et blanc.

SONY MARCHE DROIT

Per moment, Sony oublie les grandes théories sur les standards et ses envies de devenir le maître du monde avec le MSX. Eh oui, Sony se lance aussi dans le compatible IBM ! Regardez-moi ça si c'est pas malheureux ! La bête s'appelle SMC-210 et possède un sublime 80C88 fonctionnant à 4.77 MHz. Est-il encore nécessaire de vous rappeler que le 80C88 est au 8088 ce que le 65C02 est au 6502, c'est à dire qu'il est strictement identique mais que sa conception est issue de la technologie Cmos laquelle fait économiser du soufflé et surtout de l'énergie à la machine. Ce compatible est vendu Outre-Manche avec 640 Ko de RAM, un port série et parallèle ainsi qu'un modem intégré fort utile. Le chose utilisera malheureusement un drive 3.5 pouces mais Sony a sauvé la manche en proposant une interface pour lecteur de disquettes 5"1/4. 250 titres sont dores et déjé disponibles sur le format du drive d'origine. Le moniteur est au choix un écran à cristaux liquides de 80 colonnes sur 25 lignes ou bien un écran classique de 25 cm. Selon la version, il vous faudra raquer soit 23 soit 24.000 francs, prix toujours donnés "environ" perce que la politique de Sony France ne nous permet pas de prévoir une sortie à court terme.

GAG

Vous vous rappelez des 10 millions de livres sterlings de stocks divers que Dixons a racheté à Sinclair pour le tirer d'affaire cet été ? Vous savez où ils sont, les stocks ? Là !

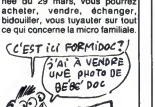
CULTURE, CONFITURE, BEN HUR

J'aime bien faire des titres qui ne veulent rien dire, ça m'amuse follement. Un serveur intéressant (pour une fois) vient d'ouvrir ses portes. Bien qu'accessible uniquement par Télétel 3, son utilisation présente un intérêt non négligeable.

Je m'explique : CAP1 (c'est son nom et c'est aussi son accès à partir du 36.15) recense tous les spectacles, concerts, musées, salons, monuments, bref, tout ce qu'il y a de culturel à dans la capitale. Imaginez que vous voulez savoir si Mireille Mathieu, votre idole, est en train de se produire ou si elle se produira incessamment sous peu. Vous sélectionnez la rubrique Rock-Variété-Jazz et vous tapez le nom de la chanteuse. Aussitôt, le serveur vous répond s'il y a un concert, où, quand, comment, à quel prix et tout un tas de renseignements bien foutus. Sympa, non ?

ON SOLDE

Le premier **Formidoc** (Forum Micro-informatique d'Occasion) ve se tenir dans le sud, à Bollène plus exactement. Pendant toute le journée du 29 mars, vous pourrez acheter, vendre, échanger, bidouiller, vous tuyauter sur tout ce qui concerne la micro familiale.



Si vous voulez vendre votre ZX 81 et trouver un Cray 1, allez-y ! C'est le club Nîlès-Club qui organise ça, dans ses locaux, au 1 avenue Jean Gionо à Bollène, dans le Vaucluse cong !

HÉLICE QUI PEUT

Imaginez-vous transformé en une petite bestiole dotée d'une hélice sur la tête. Vous voyez un peu le tronche de cake que ça vous fait ? Ok, maintenant ne sentez-vous pas la faim tenailler vos estomacs et vous pousser à avaler toutes sortes de cochonneries que même une autruche n'en voudrait pas ? Il me sembleit bien aussi ! Vous faites partie de la tribu des Nurds et vous êtes manipulé par un humain dans un jeu baptisé **Whirlinurd**. Cet humain, quel homme ! C'est lui qui vous permet de éviter tous les pièges tendus en travers de votre route : les serpents et les yeux flottants, les pizzas et les gouttes d'acide. Heureusement qu'il sait tirer parti de votre hélice de tête sinon vous sombreriez bien souvent dans des abysses peuplées de morts certaines. Sans rire, votre page formé de dizaines de tableaux est d'une beauté comme j'en ai rarement rencontré. Et la musique qui flotte en permanence dans l'atmosphère éthérée a de quoi en ravir plus d'un !

Ce magnifique jeu d'arcade comporte, dans ses nombreux niveaux, des difficultés qui rappellent Lode Runner et Boulder Dash, avec peut-être plus du second que du premier. La stratégie devient nécessaire dès le deuxième tableau franchi, mais la rapidité des réflexes passe avant tout. La grande qualité graphique et sonore confirme l'excellence de ce jeu, pas tout à fait original, mais vraiment sympa. Whirlinurd de *US Gold* pour Atari 800 et Commodore 64.

MUSCLEZ VOTRE AMSTRAD

Possesseurs d'Amstrad, vous allez enfin pouvoir faire la nique à vos collègues possesseurs d'Atari et de Mac dans leurs versions cheap : Vortex France importe d'Allemagne une extension 512 Ko pour votre bécane, de quoi faire feu de tout bois pendant quelques longues soirées d'hiver. La chose se présente sous la forme d'une carte toute mignonne avec des tas de fils et de nappes qui sortent de partout. La nôtre a été montée par nos informaticiens de génie en quelques secondes mais quelqu'un qui n'y connaît que dalle en circuit et en électronique doit être capable de faire la même chose en quelques dizaines de minutes, disons une demi heure à tout casser. Le montage ne nécessite pas de soudures et est assez bien expliqué dans la doc.

Une fois l'engin placé à l'intérieur de l'Amstrad, vous pouvez allumer la bécane et observer quelques mots supplémentaires apparaître à l'écran : Vortex Ram Expansion Card. Aussi sec, vous vous précipitez sur le mode d'emploi et vous apprenez Ah bon. Ouais, vous apprenez comment vous servir de ce que vous venez de vous procurer.

Si vous possédez comme nous une extension 512 Ko, la mémoire de votre Amstrad se divise en 8 banques comprenant chacune 64 Ko. Disons que vous voulez faire un programme, vous tapez : IBANK,0 ou l'ei la barre verticale de l'Amstrad. Vous tapez alors un programme nul. Pourquoi nul ? Parce que vous êtes nul. Puis, vous faites un LIST. Votre programme apparaît suivi de la mention : "Bank 0 active". Vous vous étonnez, car vous n'êtes pas très intelligent et vous tapez, dans un sursaut d'esprit : IBANK,1. Vous faites subrepticement un deuxième petit LIST et plus rien d'autre que "BANK 1 active" n'apparaît. Bon, alors, qu'est-ce qui s'est passé ? En ben l'instruction IBANK positionne le pointeur sur la banque de votre choix. Quand vous faites un LIST, vous listez le contenu de la BANK où vous êtes, à moins de faire un !LIST qui vous sortirait toutes les banques les unes après les autres. Subtil, non ? Chaque banque fait 64 Ko ce qui veut dire que vous pouvez tranquillement mettre huit programmes de 64 Ko dans votre Amstrad. Toujours plus fort, grâce à des instructions générées par la carte, vous pouvez faire communiquer les banques ! Grâce à l'instruction !GOSUB vous pouvez faire appel à des sous-programmes situés dans l'une des huit pages (je dis pages pour varier un peu) ce qui est assez dément pour des programmes qui n'auraient jamais de place pour cohabiter s'ils étaient rangés normalement dans la Rem initiale de l'Amstrad. Je dis !GOSUB, mais je pourrais aussi bien dire !GOTO ou !PEEK ou !NEW.

De plus, la carte permet de créer un spooler d'imprimante. Qu'est-ce qu'un spooler d'imprimante ? C'est, en français, un spouleur d'imprimante, c'est à dire un buffer géant qui contient le listing de ce qui doit sortir sur l'imprimante et qui permet de continuer à bosser alors que le programme s'imprime.

Autre détail, vous pouvez sauver des écrans quelque part dans vos 512 Ko pour les rappeler illico. C'est sympatique, avouez-le !

Vous avez aussi un moniteur-assemblieur accessible à tout moment moyennant la commande !MON. Bouh que c'est beau ! Disons honnêtement que Vortex est une boîte de derrière les fagots qui nous prépare de sacrées surprises. Je ne vous en dis pas plus, c'est trop beau, trop énorme...

L'extension 64 Ko coûte 627 balles, 128 Ko vous feront sortir 786 balles, 256 Ko vous seront échangés contre 944 de vos francs et 512 Ko contre 1261.

KRONOS CRAIGNOS

J'ai deux nouvelles à vous annoncer : une bonne et une mauvaise. On commence par laquelle ? La bonne ? Ok. Coktel Vision vient de sortir un logiciel qui pour une fois n'est pas en basic. La mauvaise maintenant : il a beau ne pas être en basic, il est nul quand même ! Kronos est une enigme lancée aux programmeurs du monde entier. On l'a vu, le programmeur sur Thomson n'est pas évidente et pas très marrante, mais si on se donne un peu de mal, on finit par y arriver. Presque tout le monde a compris ça. Loriciels, Infogrames et tous les autres. Tous les autres sauf Coktel Vision.

Une fois le logiciel chargé, vous avez devant vos yeux ébahis un soft qui aurait pu être bon s'il avait été mieux réfléchi, moins bâclé, plus soigné, mieux réalisé, plus original, bref, s'il ne s'était pas appelé Kronos et s'il n'était pas venu des laboratoires poubelliesques de cette boîte.

Dans tout essaid de jeu il doit y avoir une description du sujet étudié. Ici, on a un petit bonhomme dans un décor nul qui se promène.

Mieux vaut ne pas lire la doc, on risquerait d'être choqué par la banalité exhubérante qu'elle dégage. Jugez plutôt : "Les combats sont rudes et le temps m'est compté avant l'anéantissement total". Si maintenant vous achetez cette erreur de la nature, c'est que vous avez soit un problème de vue, soit un grave problème de santé mentale. De toutes manières, soignez vos neurones avec autre chose.

Kronos de *Coktel Vision* pour Thomson.

DERBY CASSÉ

Un souvenir revient à ma mémoire. Je l'ai intitulé (parce que je donne des titres à mes souvenirs) : Le cycle infernal. C'est celui qui consiste à planquer ses clopes quand on fume au lycée. On est obligé de les mettre soit dans ses chaussettes, planqué sous le pli du panteloin, soit dans le slip, mais vaut mieux ne pas s'asseoir. Et le piège est là : c'est que ça évite effectivement de se faire choper par les pions, mais ça permet aux grands de la classe au-dessus de venir s'approvisionner quand ils veulent. Je me rappelle qu'à chaque fois que j'en avais, des clopes, des grands et gros connards se venaient me voir pour m'en taper. Je répondais ingénuement que je n'en avais pas, mais le problème, c'est qu'eux aussi savaient où je les planquais, puisqu'ils les mettaient là aussi. Et à chaque fois je me faisais piquer.

Pourquoi je pense à ça maintenant ? Va savoir, une association d'idée, ou quelque chose comme ça. Toujours est-il que Sinclair est très ennuyé (je cite le communiqué de presse) par un petit problème auquel il se trouve confronté : le Spectrum 128 Ko n'est *pas* entièrement compatible avec son petit frère. Voilà les softs qui ne tournent pas dessus : Elite de Firebird, Hacker d'Activision, BC's quest for tires de Software Projects et Tomahawk de Digital Integration. Un autre problème : les joysticks Kempston (très répandus chez les possesseurs de Sinclair) sont carrément incompatibles. Très ennuyé ? Voire !

LES VIRUS DE L'ESPACE

Si vous ne craignez ni les histoires à dormir debout, ni les jeux injouables, ni les logiciels pratiquement inchargeables, vous allez pouvoir vous régaler avec l'une des dernières productions de CRL : **Space Doubt**. Premier programme anglais à offrir comme seul mode d'emploi une petite bd merdeuse et incompréhensible, ce soft vous place à bord d'un gigantesque transport de bouffe destiné à une lointaine planète colonisée par les humains. Votre rôle est d'assurer une parfaite conservation des denrées que vous transportez. Aussi quelle n'est pas votre angoisse lorsque votre vaisseau rendez compte que votre vaisseau est littéralement infesté de millions de microbes gros comme vous que ne pensent qu'à une chose : détruire tous les organismes passant à leur portée. Prenant votre courage à deux mains et votre lance-flammes de l'autre, vous vous décidez à agir dans les plus brefs délais et à éliminer cette vermine.

Le graphisme superbe de ce jeu vous invite à vous défouler au cours de votre lutte antibactérienne. Le vaisseau que vous occupez, immense et dédalesque à souhait, compte de nombreux recoins propices à la prolifération des virus. Votre rôle de stérilisateur en chef s'accomodera certainement des cris de souffrance poussés par les animalcules dès que vous les carbonisez un chouïa. Bref, c'est superbe autant pour les images que pour le son, regrettons simplement la meuvaise qualité de la duplication qui rend les chargements longs et hasardeux. **Space Doubt** de *CRL* pour Commodore.

PARÉ À DÉCOLLER

Je vous entends penser que, sorti des programmes style Track & Field, il n'y a rien en logiciel sur MSX. Eh bien vous vous trompez ! Il existe des produits d'une qualité extraordinaire qui n'ont rien à envier aux meilleurs softs sur Commodore ou Amstrad. Tout à fait au hasard, intéressons-nous à **Flight Deck**. Ce programme vous place aux commandes d'un porte-avion à partir duquel vous devez effectuer une mission de surveillance de l'île touta proche et détruire la base de terroristes menaçant celle-ci. Pour atteindre votre objectif, vous disposez de chasseurs, de bombardiers et d'avions radar. La première épreuve : faire prendre l'air à ces fichus zinzs, ce qui n'est pas une mince affaire. Dès lors, vous n'aurez plus qu'à vous balader et à flinguer tout ce qui traîne à portée de vos canons. Pour la première fois sur cette machine, le logiciel regroupe de nombreux gadgets, tous très bien réalisés : synthèse de voix, superbes images d'avions lors de leurs extraccions de la cale... Dommage que les parties d'adresse pure (décollage et atterrissage) aient été un peu bâclées et ne nécessitent pas une grande maîtrise du joystick pour être réussies. Un excellent produit où le plaisir est assuré. **Flight Deck** *d'Aacksoft* pour MSX.

BIDOUILLE GRENOUILLE

Bizarres, ces élections. Tout le monde a gagné, est fier de son score, n'espérait pas faire tant, alors même que le taux d'abstention, enfin, ne nous apitoyons pas. Tout le monde est content.

Sauf le PC.

Ah ben ça, le PC, il a beau gueuler que c'est la faute aux petits oiseaux, il a la queue basse. C'est vrai que lui, il a pas trop bien fait fortiche. Y a les écolos, aussi. Alors pour eux, c'est pire que tout. C'est un constat d'échec en bonne et due forme. En fait, mars 86 restera la date historique à laquelle le dernier bastion de l'utopie soixante-huitarde s'est écroulé.

Sinon, tout le reste a gagné. Le PS, le RPR, l'UDF, mon chat, ma grand-mère, ma concierge, le président, les ex-ministres, les futurs ministres, Bidul 51 (c'est une pub déguisée, ça), Bordeaux, Bastia, la 5, tout le monde a gagné.

C'est téléphoné, mais B. Str a gagné sur Wizard of OZ, qu'il a résolu sur CBM mais qui existe aussi sur Apple. Gros morceau, attaquons tout de suite.

"S, take slippers, s, go to the bustles, talk to wizard, talk about home, talk about emerald city, s, e, follow bog, dance, say no, s, s, w, w, take diploma, e, oil statue head, oil statute arms, oil statute legs, ask tinman, say yes, n, take hat, examine cornfield, give hat, ask scarecrow, talk about emerald city, talk about home, talk about glinda, talk about home, say yes, e, e, s, examine lion, help lion, toto, attack, ask lion, talk about tear, talk about glinda, say yes, n, ask tinman, tinman cut tree, e, lion, attack, e, ask scarecrow, scarecrow jump, ask scarecrow, scarecrow make a mattress, tinman: jump, lion, jump, take toto, jump, e, board raft, say yes, follow stork, s, ask scarecrow, look, ask tinman, ask mouse, talk about lion, ask mouse, follow mouse, s, ring bell, s, talk about home to soldier, talk about glinda, follow soldier, take penny, give penny, buy lemonade, follow soldier, enter palace, examine mirror, open closet, wear gown, examine mirror, go out, talk about home to wizard, talk about scarecrow, talk about brain, talk about courage, talk about heart, go out, enter house, scarecrow, take pot, ask tinman, take powder, w, w, ask tip, talk about mombi, ask tip, say yes, n, ask tip, tip, carve face, ask tinman, tinman, built body, ask scarecrow, examine powder, sprinkle powder on man, say "tickle tackle tock, you may now begin to walk", brush stuff, ask JP, talk about hallowen, talk about jackolantern, say yes, s, w, take rope, ask scarecrow, sprinkle powder on horse, say "tickle tackle tock, you may now begin to walk", ask tip, lasso horse, ask horse, n, ask man, give rope to man, ride horse, w, w, ask tip, ask JP, w, w, JP, help us, w, lion, attack, scarecrow, attack, tinman, attack, ask woman, take bucket, take map, clean floor, attack woman, throw water on witch, take cap, open box, examine stick, take stick, wave stick over items, ask tip, s, e, s, s, e, ride horse, s, s, e, s, say yes, shelter cap, knock door, wait, knock door, wait, knock door, wait, knock door, show cap, ask man, ask man, talk about brain, talk about heart, talk about courage, talk about tip, talk about JP, talk about home, say yes, follow toto, ask tip, ask tinman, s, ask tip, ask scarecrow, ask tinman, ask lion, ask woman, n, talk about army to JP, ask tinman, ask lion, ask scarecrow, ask JP, ask tip, look, open trapdoor, ask scarecrow, ask tip, ask tinman, ask JP, ask lion, tie couches together, tie head with magnéto, tie leaves with couches, sprinkle powder on gump, say "tickle tackle tock, you may now begin to walk", ask gump, board gump, gump, fly, examine nest, e, hide under bitts, ask scarecrow, ask tip, stuff scarecrow with bills, e, ask tinman, tinman, say yes, ask tiktok, tiktok, come, s, e, s, lion, talk to animals, s, lion, attack spider, s, ask hammerheads, ask tip, talk about necks to hammerheads, climb hill, open round lid, s, ask tiktok, tiktok, carry, say yes, say yes."

Petit détail : ceux qui au lieu de taper un point lorsqu'il est marqué taperont une virgule, auront la joie de gagner les élections. C'est une récompense à la mode.

Ceux qui ont l'original de Ghostbusters sur MSX ont gagné le droit d'en faire une copie anti-café, selon la méthode de T. Vicat :

1 - Mettre la fiche moteur du magnéto.

2 - Introduire la cassette originale puis taper BLOAD "CAS :"

3 - Mettre la cassette vierge puis taper BSAVE "CAS :GAME",HD0000, &HD880

4 - Taper ce programme :

```
10 FOR T=&HFFE0 TO &HFFFE :
READ A$ : POKE T, VAL
("&H" + A$) : NEXT
20 DATA C0, 9C, 00, 28, FB, F3,
3E, 01, CD, AE, 00, 21, 00, 80,
7E, CD, ED, 00, E1, 23, 11, 40, EF,
E7, 20, F3, CD, F0, 00, C9
5 - Faire RUN puis NEW.
6 - Faire POKE &HD74D, &HE0 :
POKE &HD74E, &HFF
7 - Introduire l'original.
8 - Taper DEFUSR = &HD732 : X
= USR(X)
9 - Quand le magnéto s'arrête, mettre la copie, appuyer sur Play et Rec, et appuyer sur une touche du clavier. Le magnéto démarre et le programme se sauvegarde.
```

Ça fait beaucoup de gagnants. Ce qui serait sympa, ce serait de faire une grande fête générale de la victoire, où tout le monde serait invité, sauf naturellement le PC, les écolos et Marie-Francoise Gerard, qui j'avais oubliée dans ma liste de non-gagnants.

Pour ceux qui ont gagné un lecteur de disquettes Jasmin en l'achetant, voici comment passer Defense Force de cassette à disquette sur leur Atmos, méthode signée Oric Software Cracking Band (ils ont gagné les élections du pseudo le plus original) :

- Booter le Tdos. Taper le programme suivant :

```
0 DATA 72, 169, 0, 141, 173, 2, 104,
76, 34, 238 : FOR X.A = 5 TO 54 :
READ A : POKE X,A : NEXT
1 DOKE 581, 545 : NEW
- Faire RUN.
- Sauter la première partie du programme et charger le deuxième.
- Taper :
A = DEEK(681) : B = DEEK (683)
!SAVE "1.NOM.BIN, A, B"
- Recommencer avec les deux autres parties. Pour recharger le logiciel, faire :
!LOAD "NOM1.BIN"
!LOAD "NOM2.BIN"
!"NOM3.BIN"
```

Et on gagne un logiciel en parfait état de marche qui se charge 25387 fois plus rapidement que sur cassette.

Pour l'instant, il y en a qui n'ont pas gagné, ce sont les possesseurs d'Amstrad. Ils sont en train de se demander s'ils vont avoir quelque chose. Rien qu'un petit siège, s'il vous plaît. Allez, mais juste un.

Voilà tous les trucs de Jean-Paul Devulder pour se faire des anticatés sur son 464. Petite remarque préliminaire : un déplomeur basic, dans tous les cas, c'est la série de trois pokes que je vous donne tous les ans semaines. Alors faites un effort, cherchez-les dans le précédent numéro, ça commence par POKE &AC01...

Pour Combat Lynx, copier la première partie basic avec le déplomeur, puis faire :

MEMORY &1600

LOAD "SCREEN"

SAVE "SCREEN", B,32768, &4048

LOAD "MAIN"

SAVE "MAIN", B, 6144, 26544

Pour Battle for Midway, copier la machin avec le truc et faire :

OPENOUT "A" : MEMORY 3999 : CLOSEOUT

LOAD "HEAD"

SAVE "HEAD", B, 4000, 7020

LOAD "MIDWAY A"

SAVE "MIDWAY A", B, 4000, 25484

LOAD "MIDWAY B"

SAVE "MIDWAY B", B, 35000, 2588

Pour Space Hawks, copier la première jhgdfs basic avec un déphighfd, puis :

MEMORY 10000

LOAD "CODE", 20000

SAVE "CODE", B, 20000, 8000

Pour Galaxia, copier l'éternelle première partie avec un éternel déplomeur, puis :

MEMORY &32FF

LOAD "GALAXIA M/C"

SAVE "GALAXIA M/C", B, 13056, 26367

Pour Hisoft Pascal, copier machin puis :

OPENOUT "A" : MEMORY &FF : CLOSEOUT

LOAD "HCP", &400

SAVE "HCP", B, 1024, 22000

Pour Colossal Adventure, copier bla bla puis :

SYMBOL AFTER 32

MEMORY &2FFF

LOAD "ADVENTURE"

SAVE "ADVENTURE", B, 12288, 31744

Pour Ghostbusters, biduler la première partie zikba puis :

LOAD "CODE"

LOAD "OBJ"

SAVE "OBJ", B, 2304, 37216

Pour Mayhem, faire CALL &7000

Pour Haunted Hedges, après avoir dupliqué la prime partie à l'aide de ce qu'il est convenu d'appeler un déplomeur, faire :

MEMORY 15999

LOAD "HEDGES"

SAVE "HEDGES", B, 33000, 11000

Pour gagner les élections, après avoir copié le campagne des petits copains à l'aide d'un conseil en pub, faire :

Au moins un siège.

DÉGRADELIGNE

Comme vous l'avez constaté la semaine dernière, je suis d'humeur printanière ces derniers temps. Et loin de me passer, cette tendance serait plutôt en train de me dévorer, me laissant pantelant devant le premier jupon soulevé par le vent, haletant face au décolleté provocant, décomposé dès que je croise à moins de dix huit kilomètres un être à deux jambes, deux bras, deux tétons et deux seins. Et vous deulignes ? Je pense ! La preuve après une partie de bête à deux dos je vous en balance deux fois deux, histoire de vous calmer les nerfs, bande de petite excitée.

Olivier AZEAU voit le monde basculer autour de lui. Imaginez un peu son seul plaisir : lister penché !

Listing MO5

```
CLEAR,40191:B=127:FOR1=&4670 TO &5436
STEP8:W=2447:POKEJ,PEEK(J)>ANDB*2:PO
KE,J+1,PEEK(J+1)>ANDB*2:POKEJ,PEEK(J
)<ANDB*2:POKEJ+7,PEEK(J+7)<ANDB*2:PO
KEJ+4:POKEJ+5,PEEK(J+5)<ANDB*2:POKEJ+6,PEEK(J
+6)<ANDB*2:POKEJ+7,PEEK(J+7)<ANDB*2:NEXTJ
20 SCREEN1,7,7:CLS:PRINT"Nouvelle ecritu
re ( en italique)":PRINTSPC(40);"LIST"IF
C1E030,157:POKE&308,0:COLOR4:LIST
```

Jean-Luc MOULIN vous trie alphabétiquement n'importe quel texte. Si vous avez pas d'imprimante, remplacez LPRINT par PRINT.

Listing Canon X07

```
1 CLEAR999:INPUTN:DIMA$(N+1):FORK=1TON:I
NPUTA$(K):NEXT:FORI=1TON-1:LPRINTA$(I-1)
2 FORJ=ITON:IFA$(J)>A$(I)THENNEXTJ:IELSE
T$=A$(I):A$(I)=A$(J):A$(J)=T$:NEXTJ,I
```

C'est Laurent ZACHELIN le meilleur de la semaine ! Il se fait deux sous de pognon sur catalogueur de disquette. Lancez l'exécution du deuligne, placez un disquette dans le bolide magique et tapez (SHIFT ARROBAS)DISC.

Listing Amstrad

```
10 CLEAR:ON ERROR GOTO 20:MODE 2:I
NK 0,0:INK 1,9:BORDER 0:WINDOW 1,3
9,1,25:PLOT 310,0:GRAM 0,&C000,1:FE
N:DEF FNp(a)=PEEK(a)+256*PEEK(a+
1):DIRia$(0)="Bas":ia$(1)="bin":ia
$(2)="ecr":ia$(3)="asc":ia$(5)="rot"
:WINDOW 41,80,1,25:INPUT "Programm
e ";n$:OPEINn$
20 p=PEEK(&A767):PRINT"Nom:";:FOR
i=&A70A TO &A70A+12:PRINT CHR$(PEE
K(i));:NEXT:PRINTPRINT"Type:";a$((
p AND 14)/2),a$((p AND 1)+4):PRIN
"Debut:"HEX$(FNp(&A7BA));PRINT"
Longueur:"HEX$(FNP(&A7BD)):PRIN
T"(Execution:"HEX$(FNP(&A7EF))")"
:END
```

Thierry BANDET vous défie d'amaner vivant son robot à l'autre bout de la ville, saurez-vous relever le défi ?

Listing MSX

```
10 IFL=0THENMO=(TIME) SCREEN2,2,0 K
EYOFF:LINE(8,18)-(254,189),6,B:PRINT
(1),1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1
(1)&T2 LINE(X,Y)-(X+8,Y+8),6,BF NEXT
 LINE(220,182)-(255,189),1,BF:X=245 Y
=20:ELSEGOTO6 PRINT"GAME OVER" PLAY
"ABCDEF0" FORI=1TO1000 NEXT:RUN
2 L=1 SPRITE1(L)=CHR$(128) A=STICK(0)
ORSTICK(1) B=-(A=5)+(A=1)-(A=8) H=-(A
=3)+(A=7)-(A=8)ANDX<245) Y=Y+B X=X+H I
FX<STHENSCREEN0 SC=SC+1 PRINT"SCORE "
SC:PLAY"BCFSFSEDCDFDEB" FORI=1TO2000
NEXT LLB SOTOELSEPRINT"Oui,Y=1,Non,N
ENPUTSPRITE1,(X,Y),15 GOTO2ELSE1
```

Salut ben et dormez pas trop tabernacle !

JE L'AI PAS DIT

C'est drôlement compliqué, la loi. Par exemple, il y a des choses qui ne sont pas défendues explicitement, mais qu'il ne faut pas faire quand même. Au hasard : on n'a pas le droit de monter un orchestre en plein milieu des Champs-Elysées. Pourtant, vous aurez beau chercher dans la législation concernant la musique ou les œuvres d'art, du bien-être pour qui concerne les réseaux routiers, nulle part vous ne trouverez écrit : "Ayant la loi n° machin du tel, il est interdit de monter un orchestre en plein milieu des Champs-Elysées". Et vous avez pourquoi ils n'ont pas prévu ça ? Parce que s'ils avaient décidé de le faire pour les Champs, ils auraient dû le faire pour l'avenue Foch. Et pour la rue des Ecoles. Et pour le boulevard des Filles du Calvaire. Et pour l'impasse Ozanam. Vous imaginez, mettre à jour La Loi à chaque fois qu'une rue change de nom ? Trop compliqué. Donc, ce n'est pas interdit et on peut le faire.

Eh non. Parce qu'ailleurs, loin des publiques "musique" et "route", il y a des petits caractères insidieux, bien planqués, précisément exprès que personne ne songe à regarder. Et ces caractères, ils disent : "Il est interdit de troubler l'ordre public". Point. C'est ça le piège ? C'est un piège.

Parce que ça veut dire que l'appréciation du trouble est laissée à qui de droit. Ce qui signifie que si qui de droit s'est levé du mauvais pied, il peut considérer que le fait même de marcher dans la rue est une nuisance pour l'ordre public, donc que si j'entre dans le cadre de la loi, donc que vous êtes condamnable. Piqué ? Je sais, c'est pas "la gazette du palais". J'arrive où je voulais en venir, calmez-vous. Il n'y a marqué nulle part dans la loi : "Il est interdit de dire de quelqu'un que c'est un escroc". Parce qu'on pourrait dire aussi que c'est un renard, un filou, un voleur, etc. Donc, il y a quelque part une petite phrase anodine du style : "Il est interdit de porter préjudice publiquement à une personne morale ou physique".

Donc, on n'a pas le droit de dire : "Les PTT sont des escrocs".

On ne le dira pas. On se contentera de glisser au milieu d'un article soufflé quelque moule du style : "Ils ne devraient peut-être pas vendre l'annuaire des services téléto". Ou bien : "25 balles pour l'annuaire des services télétel, n'est-ce pas quelque peu exagéré ?".

Mais en aucun cas on ne dira que c'est de l'escroquerie pure et simple, parce que c'est trop risqué : les petits caractères en bas de page, ce sont les plus dangereux.

ENOOOORME

Eh, les mecs, rapprochez-vous, je vais vous annoncer un truc complètement surprenant. Vraiment, hein, pas de blagounoch, pas un nouveau soft sur Amstrad ou une nouvelle hausse des tarifs PTT, quelque chose de bien plus grand, de bien plus fou, de bien plus important, comme disait me copine la marquise de Sévigné. Devinez quoi ? Un selon informatique ! Ouaillis !

Ça déménage, hein, comme nouvelle ? Ça décoiffe méchamment, non ? Ça va se passer à la salle des têtes de Tourette-Lavens, dans les Alpes-Maritimes. On nous promet une animation permanente (regardez ! Il bouge son petit doigt sans arrêt), un circuit pédagogique pour les visiteurs (alors vous voyez, là, c'est une porte. Elle est en bois, qui est un matériau...), des conférences (le culture des pommes de terre en mongolie septentrionale), des débats (t'es con ! Non, c'est qui qui dit qui y est !), des démonstrations (alors là, voyez-vous, je tiens pas trop bonjour...), une randonnée pédestre arrivant à Tourette-Lavens (merde, mais qu'est-ce qu'on fout à Tombouctou ? J'ai jamais été foutu de lire un plan !), une soirée dansante (ah, voyez-vous, il est neuf heures et quart) et un rallye surprise informatisé (?).

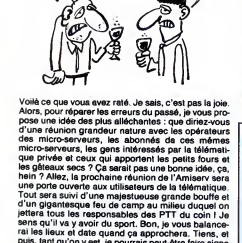
Ça se passe du 22 au 25 mai, on peut se renseigner au 93 72 18 18 et téchez de le noter parce qu'on ne vous le rappellera pas.

Le plus drôle : les sociétés qui ont accepté de participer (Texas, Levision, Tandy, etc...) sont celles qui sont basées à Sofia Antipolis, à quelques bornes de là... Les autres ont dû juger que ça ne valait pas le déplacement.

MINI MIRE

Bon, je passe l'éponge pour cette fois. La dernière réunion de l'Amiserv (l'amicale des micro-serveurs) n'a pas eu l'écho qu'elle aurait dû avoir, ce n'est pas grave. Les quelques personnes présentes à l'habituelle orgie avaient pourtant quelque chose à dire. Tenez, pour vous montrer ce que vous avez raté, je vous passe un petit extrait des dialogues de cette soirée :

- Alors, qu'est-ce qu'on fait ?
- Je sais pas.
- Faudrait trouver.
- Ouais, faudrait.



Voilà ce que vous avez raté. Je sais, c'est pas la joie. Alors, pour réparer les erreurs du passé, je vous propose une idée des plus alléchantes : que diriez-vous d'une réunion grandeur nature avec les opérateurs des micro-serveurs, les abonnés de ces mêmes micro-serveurs, les gens intéressés par la télématique privée et ceux qui apportent les petits fours et les gâteaux secs ? Ça serait pas une bonne idée, ça, hein ? Allez, la prochaine réunion de l'Amiserv sera une porte ouverte aux utilisateurs de la télématique. Tout sera suivi d'une majestueuse grande bouffe et d'un gigantesque feu de camp au milieu duquel on jettera tous les responsables des PTT du coin ! Je sens qu'il va y avoir du sport. Bon, je vous balancerai les lieux et date quand ça approchera. Tiens, et puis, tant qu'on y est, je pourrais peut-être faire signe à mes confrères, qu'ils se bougent le mou pour une fois. Vous aussi, vous êtes invités !

Côté nouveauté en micro-serveurs, c'est pas encore ça. Les petits jeunôts qui viennent d'ouvrir n'ont pas encore compris que tous seuls ils n'iront pas très loin même avec une fusée sur le dos comme le mec qui court après Speedy Gonzales et qui m'a toujours fait rigoler, je sais pas pourquoi, c'est comme ça, je suis un simple d'esprit. (NDLR : Authentique !)

Par contre, les télécoms, eux, ont l'air de se mouvoir l'arrière train d'une manière tout à fait hallucinante. Et quels sont ces produits qui sifflent sur nos têtes ? Tout d'abord, la minitel 20, petit bambin que ne verra le jour que vers la fin de l'année et qui possédera un certain nombre de possibilités largement supérieures à celles des minitel 1 et 10. Par exemple, cet immonde engin sera capable de se connecter à des serveurs aux normes ASCII, il pourra émuler des terminaux informatiques professionnels et il possédera les fonctions d'un téléphone de course hautement perfectionné. La bête sera également dotée d'automates de communication, d'une mémoire de stockage et de logiciels intégrés qui le transformeront plus en micro qu'en outil visant strictement la télématique. Et, *à kolossale finesse*, l'engin pourra supporter une extension le rendant entièrement compatible MS-Dos, je vous l'accorde pas ! Est-il nécessaire de vous causer de ses possibilités de création de micro-serveur ? Je l'ignore. Néanmoins, pour votre lamentable gouverne, sachez que tout ce dont vous avez toujours rêvé sera disponible sur cette bécane dans quelques mois et pour une somme pas encore divulguée. D'ailleurs, si elle l'avait été, il aurait probablement été nécessaire de demander au femmes enceintes et aux personnes sensibles de sortir de la salle du fait de certaines montants qui pourraient effrayer des personnes trop fragiles.

Puisqu'on en est aux PTT, on peut continuer dans le genre : le minitel 18 qui sera distribué par les Télécoms incessamment sous peu (c'est-à-dire durant le courant de cette année) pourra être switché en 80 colonnes et possédera les touches qui manquaient au vieux Telic : ESCape et CONTrôle. Ça va faire très mal aux serveurs qui ne filtrent pas les codes bizarres.

Encore une nouveauté : regardez l'appareil ignoble représenté quelque part autour de cet article (la photo, là, c'est ça). C'est un minitel à écran plat dont les caractéristiques sont les suivantes : surface utile de 10 cm sur 13, résolution de 250 lignes sur 320 colonnes qui correspond aux 25 lignes sur 40 colonnes du minitel normal. L'affichage est noir et blanc compatible avec l'affichage d'images animées comprenant des niveaux de gris. Plus tard, vous aurez le droit à la couleur, mais ce n'est pas encore pour tout de suite.

Tiens, un petit détour par l'Angleterre où la télématique existe aussi. Saviez-vous que là-bas aussi les fabriquants de modems doivent se plier à certaines restrictions pour faire agréer leurs bestiaux ? En France tout comme en Angleterre, vous avez le droit d'acheter n'importe quel modem de la même façon que vous avez le droit de le vendre. Seulement, en France, si votre modem ne possède pas la petite étiquette verte "agréée PTT", vous n'avez pas le droit de l'utiliser sur le réseau téléphonique national. Autant dire que si l'état pouvait mettre un CRS derrière chaque citoyen, il lui faudrait un sacré paquet de paires de menottes. En Angleterre, c'est pareil sauf que si votre modem n'est pas agréé, il doit porter une petite étiquette triangulaire. J'imagine bien le pauvre vendeur se résignant à admettre que son produit n'est pas encore assez bon pour avoir l'agrément des autorités supérieures. Honte supprimé ! Un petit code pour faire rougir les confrères qui vont avoir le plaisir d'êtres épiés par des pirates sans foi ni loi : en Télétel 2, tapez AJT puis MESS ou BUREAU. C'est l'Agence des Journalistes de Télématique. Un autre qui m'a été donné par MC&P : 159000593 suivit de BECQUET. On peut même, si l'on pousse un peu, vous donner le 17506084987 qui me vient toujours de cette même personne. Merci la jeunesse, à la semaine prochaine !

Escapeneuf.

Directeur de la Publication
rédacteur en Chef
Gérard CECCALDI
Directeur Technique
Benoîte PICAUD
Rédaction
Michel DESANGLES
Michaël THEVENET
Laurent BERNAT
Secrétariat
Martina CHEVALIER
Maquette
Jean-Marc GASNOT
Jean-Yves DUHOO
Dessins
CARALI
Editeur
SHIFT Editions
24 rue Beron
75017 PARIS
Tél : (1) 42 63 49 94
Distribution NMPP
Publicité
Véronique CARRARA
5 rue de la Beaume
75008 PARIS
Tél : (1) 45 63 01 02
Tlx : 641966F
Commission Paritaire 66489
RC 83 B 6821
Imprimerie
DULAC et JARDIN S.A.
Evreux

EN VENTE PARTOUT !

VIDEOSHOP

l'espace ATARI le plus micro de Paris !...

L'ensemble 130 XE + Lecteur 1050 + Péritel 128 Ko pour démarrer la micro

Produits	Prix TTC (2)	Apport. compt.	Mensualités	TEG (1)	Coût total du crédit avec assur.
Atari 130 XE	1490	—	—	—	—
Lecteur ou disquettes	1490	—	—	—	—
Imprimante Mémoirelle	1490	—	—	—	—
Atari 130 XE + lecteur 1050	2950	730	6	22,80	180
Atari 130 XE + lecteur 1050 + Moniteur monochrome	3650	744	8	22,80	294
Atari 130 XE + lecteur 1050 + Moniteur couleur	5450	1249	12	22,80	599

(1) TEG : Taux en vigueur au 1.11.88
Offres valables sous réserve de stock disponible
(2) Prix au 01.01.89 sous réserve de baisses éventuelles

Crédit immédiat et facilités de paiement mensualités fixes : 400 F

LOGICIELS ET PÉRIPHÉRIQUES

Tablette tactile (K)	650F	Conan (C/D)	129/185F
Atari Logo (K)	790F	F 18 Strike Eagle (C/D)	165/215F
Atari Text (K)	890F	Bruce Lee (C/D)	139/195F
Neotradamus (D)	250F	Rescue on Fractalus (C/D)	139/185F
Cameleon (D)	200F		
Pola Position (C/D)	129/185F		

BIBLIOGRAPHIE

Connaître le Basic Atari	155F	102 Programmes Atari	120F
La Découverte de l'Atari	120F	Assembleur Atari	120F

C Cassette D Disquette K Cartouche

DISPONIBLE

ATARI 520 STF Toute la puissance du 16/32 bits

Produits	Prix TTC (2)	Apport. compt.	Mensualités	TEG (1)	Coût total du crédit avec assur.
Atari 520 STF	5990	1176	14	22,80	786
Atari 1040 STFM	8990	2402	24	22,44	2012
Atari 1040 STFC	11990	2816	31	22,44	3226
Lecteur disq. 500Ko SF 354	1990	462	4	22,80	92
Lecteur disq. 1 méga SF 314	2690	623	5	22,80	133
Moniteur monochrome SM 124	1990	462	4	22,80	92
Moniteur couleur SC 1224	3990	1084	8	22,80	294
Imprimante Canon 160 CPS	3990	710	9	22,80	360

LOGICIELS

Modula 2	1450F	Crimson Crown	390F
Compil C	690F	Transylvania	390F
Macro Assembleur	590F	Lords of Havoc	290F
Editeur	290F	il Spread (tableur)	690F
Flip Bide	390F	Disquettes 3"1/2 (les 10)	390F
Mudpies	390F	Ultima II (D)	490F

BIBLIOGRAPHIE

Le Nouveau Atari ST (Micro-Applications)	129F	Le Livre du Gem	149F
		Le Livre du Langage Machine	149F

VIDE SHOP — l'espace ATARI le plus micro de Paris

Du lundi au samedi de 9 h 30 à 19 h.
50, rue de Richelieu 75001 Paris - Tél. : (1) 42.96.93.95 - Mét. : Palais-Royal
251, boulevard Raspail 75014 Paris - Tél. : (1) 43.21.54.45 - Mét. : Raspail

BON DE COMMANDE à adresser à VIDEOSHOP, Département VPC, BP 105, 75749 Paris Cedex 15

Nom _____
Prénom _____
Adresse _____
Code Postal _____ Ville _____
Téléphone _____

☐ Je désire recevoir une documentation sur : _____

Joindre 3 timbres à 2,20 F pour frais d'envoi.
☐ Je possède un micro ordinateur :

☐ Je vous adresse la commande suivante :

DÉSIGNATION	PRIX TTC
Montant total TTC	

PORT GRATUIT

☐ Je choisis la formule de règlement : ☐ Au comptant ☐ À crédit*
☐ Je vous joins mon règlement par :
☐ Chèque bancaire ☐ CCP ☐ Contre remboursement (100 F en sus).
*(Joindre : photocopie carte d'identité, RIB, dernière fiche de paie, quittance EDF.)

A 07/10/CK5189002

CINOCHE !

SWEET DREAMS

de Karel REISZ

avec Jessica LANGE (Patsy Cline), Ed HARRIS (Charlie Dick), Ann WEDGEWORTH (Hilda, la mère de Patsy)

Après le succès de **Nashville Lady** où Sissy Spacek "était" Loretta Lynn, on nous remet ça en vie romancée de chanteuse country. En l'occurrence celle de Patsy Cline, qu'on apercevait déjà dans Nashville Lady sous les traits de Beverly d'Angelo. Née aux trèfonds de la Virginie, abandonnée par son père, Patsy Cline arrête l'école à 16 ans pour aider sa mère. Elle chante déjà pour mettre du beurre dans les épinards. Malgré deux mariages poisseux, avec un entrepreneur soporifique, puis avec Charlie Dick, qui aurairent dû lui couper le souffle elle va jouer à la bête qui monte, qui monte dans les charts et devenir la première star féminine de country-music... avant que son avion ne s'écrase contre une falaise en 1963. Elle n'avait que 30 ans ! Ohé, attendez d'avoir vu le film pour sortir vos mouchoirs, vous allez encore transformer cette sublime page en kleenex détrempé. Non, mais ! Bon puisque vous savez que la fin est atroce, autant revenir en arrière sur les bons moments. D'abord le titre : Sweet Dreams c'est non seulement l'un des plus gros tubes de Patsy Cline, mais surtout le résumé du rêve de cette brave gamine de vivre une existence tendre et confortable. Si elle donne l'impression de tout donner pour la chanson, c'est à cause de perfec-

tionnisme qui la faisait bosser comme une dingue en studio ou sur scène. Mais loin de la folie du chaud-bise, elle aspire à un coin de ciel bleu, dans les bras d'un bel homme, entourée de beaux marmots. Comme c'est mignon ! Et l'homme en question, ça ve être Charlie Dick, brute au grand cœur et au grand foie (bonjour les beuveries !), un drageuir viril qui va chavirer Patsy de quelques ceillades bien placées. Coup de foudre, lune de miel, tout bagne. Hélas Charlie n'est pas le polochon dans lequel Patsy croyait pouvoir se blottir : jaloux de la carrière de sa femme, sa présence à la maison est de plus en plus en pointillés. Cigarettes, whisky et p'tites pépées, Charlie s'enfonce alors que Patsy s'envole vers le succès !

Soutenu par un couple d'acteurs formidables (surtout Ed Harris) et par les chouettes ballades de Patsy Cline (on a repris sa propre voix), Sweet Dreams est croquant à souhait. Karel Reisz (La maîtresse du lieutenant français) soigne une mise en scène très léchée. Un résultat peut-être trop lisse pour nous émouvoir réellement. D'autant plus que les scènes de concert de Patsy sont constamment accolées artificiellement au récit de la dégradation du couple Charlie-Patsy. Reste un film Chamallow, doux et tendre à souhait, mais à consommer avec modération !

REMO SANS ARME ET DANGEUREUX

de Guy HAMILTON

avec Fred WARD (Remo) et Joël GREY (Chiun).

"Vous êtes seulement un homme. Mais je ferai de mon mieux pour effacer ce handicap... Si les bons meurent jeunes, vous vivrez vieux... Je prends pleisir à perler avec vous. Mon cerveau avait besoin de repos." Non, non, ça n'est pas moi qui vous assène ces aphorismes vaseux : mais le vieux Chiun qui les martèle à cette brave bête de Remo. Qui c'est ces deux-là ? Ah ben oui je manque à mes plus élémentaires devoirs : Remo est un ex-flic, kidnappé par une mystérieuse organisation qui lui a relaté la gueule et l'a chargé de traquer les odieux corrompus qui saignent les Etats-Unis ! Oui mais à part se gueule carrée, ses biscotos Kronenbourg et sa bonne volonté, Remo n'a pas grand chose comme arguments de "justicier".

Remo est donc confié à Chiun, mélange de Confucius et de Bruce Lee, pour doter ses poings d'un cerveau opérationnel. Malgré son teint de parchemin, sa maigreur effrayante, Chiun est solide comme un roc et rapide comme l'éclair. Capable, entre autres, d'éviter d'un geste élégant une balle tirée à bout portant ! Pourtant éduquer Remo en quelques semaines lui paraît une tâche insurmontable, lui qui a mis toute sa vie à maîtriser l'art subtil et destructeur du Sinanju. Heureusement son goût immodéré pour les "soap-operas" lui permettra de tenir le coup nerveusement et de mener son poulain à bon port (d'armes !).

Bourré de trouvailles marrantes (le parcours du combattant inventé par Chiun dans son appart) ou étonnantes (la bagarre sur la Statue de la Liberté), REMO (le film) parvient à nous ennuyer quasiment tout le temps. Bel exploit dû principalement à un scénario-gruyère, à un montage-caramel (mou et gluant) et à un bavardage d'une lourdeur intensité qui massacre consciencieusement l'action et les gags visuels. Reste Joël Grey (le meneur de revue de **Cabaret**), tout en œil brillant et rides malicieuses, un pur régal !

CONSEIL DE FAMILLE

de COSTA-GAVRAS

avec Johnny HALLYDAY (Le père), Fanny ARDANT (la mère), Guy MARCHAND (Faucon), Laurent ROMORI, puis Rémi MARTIN (François), Juliette RENNES, puis Caroline POCHON (Martine).

Comment ? Costa-Gavras (Z, État de siège, Clair de femme, Missing), spécialisé dans les drames les plus atroces, du type tortures, assassinats politiques, cancers, et j'en passe et des plus comiques, sont en sanatorium pour soigner d'affreux boutons ! Mais les gosses savent tire les journaux et apprennent que les deux anciens sont en prison pour cinq ans, à la suite d'un coffre récalcitrant. Le film (raconté par François, le fils) démarre au retour des deux malfrats attachants, pépères, ils n'ont rien des cambrioleurs traditionnels. Sauf peut-être dans leur attachement aux valeurs fondamentales de la Famille : silence, honneur, obéissance ! Le père et Faucon reprennent rapidement leur artisanat de perceur de coffres, avec succès. Les affaires prospèrent et la famille grimpe les échelons de la réussite sociale nouvel appart, écoles religieuses pour les mômes, puis bientôt superbe villa sur la Côte d'Azur. Faut dire qu'entre-temps François a obtenu l'autorisation de participer aux "chantiers" de son père, ce qui aura pour effet de multiplier le chiffre d'affaires grâce aux connaissances en informatique (intéressant, non ?) du petit génie !

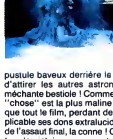
Bientôt François va être happé par les charmes d'une belle ébéniste, d'où une soudaine vocation pour... l'ébénisterie qu'n'aura pas l'heur de plaire à son vieux ! A part une fin bâclée et inutile, "Conseil de Famille" est un petit chef-d'œuvre de truculence et de justesse. Le même ton

que dans L'**honneur des Prizzi**, en mieux puisque Costa-Gavras, en plein euphorie, n'a pas creint d'y ajouter une bonne dose de tendresse et d'émotion discrète ! Johnny is good, mais la première fois au cinoche, encadré par une Fanny Ardant FABULEUSE ! ! ! Quant à Guy Marchand, à l'affiche dans deux films cette semaine, il est dans son registre de prédilection : maladroit, balourd, sincère. Un bon Conseil (de famille ?) : votez Costa-Gavras !

AMUSE-GUEULES

Toc en stock dans **SANS ISSUE** ! Tous les ingrédients ressemblent à s'y méprendre à du déjà vu, et déjà réussi. Alors qu'ici, tout est pauvre et raté. Ça se veut un Sturre-tout des diverses tendances du film à suspense avec, par ordre d'apparition à l'écran : la bagnole futuriste, le vol de disquettes top-secret, les magouilles mafiosesues, la belle nana vendue puis rachetée, l'accouplement du bel homme et de la traîtresse (sur fond de sax dégoulinant), en terminant par les prouesses gymniques du héros silencieux et néammoins soise de Clint Eastwood ! Seule issue possible : fuyez !

Idem, quoiqu'en légèrement plus marrant, pour **CRÉATURE** : un monstre hideux décime les braves terriens venus fourrer leur nez curieux sur Titan, la plus grande des lunes de Saturne. Un "Alien" mi-diplodocus, mi-ckey mouse, qui, figurez-vous Madame Michu, se nourrit de chair humaine. Chaque terrien décédé ressuscite momentanément grâce à la germe d'



pustule baveux derrière le tête, le temps d'attirer les autres astronautes vers la méchante bestiole ! Comme d'habitude, la "chose" est la plus aimée pendant presque tout le film, perdant de manière inexplicable ses dons extraluciides au moment de l'assaut final, la conne ! Quand laisera-t-on la victoire aux monstres ? Trucages indigents, comédiens en congés-payés, Klaus Kinski en apparition "je n'ai rien aux dents, je vous sortirai de là", tout est à ricaner éternellement dans l'espeaace (coucou Michaël !) ! A part les délicats repas cannassiers d'Alien bis, rien à se mettre sous la dent, c'est dire !

VAUDEVILLE

de Jean MARBOEUF

avec Marie-Christine BARRAULT (Madeleine), Guy MARCHAND (Gaston), Roland GIRAUD (Victor) et Jean-Marc THIBAULT (Pierrot).

"Ma femme est une salope, les amis des traîtres, la vie une couillonnade et moi un lâche" gueule Gaston, un soir de dépimne. Raccourci grossier qui devrait vous situer le ton de ce vaudeville. Classiquement, dans le vaudeville, on a le mari, le femme et l'amant. Gaston, mari fatigué, a une gueule de cocu mais ne rêve pourtant que de somptueuses conquêtes féminines. Madeleine, épouse volage, a les yeux actérins mais ne pense qu'à se débarrasser des mecs pour souffler un peu; Victor, tombeur de haute vol-tige, devrait être l'amant (c'est le meilleur copain du mari !) mais ne croit plus qu'à une retraite pantouflarde. Loin des bas résilles et autres guêpières qu'il dégrafe quotidiennement, il fantasme à mort sur les bonnes sousoupes d'une hypothétique épouse soumise et fidèle ! Donc, rien ne fonctionne comme dans un vaudeville bien carré : chaque destin refuse sa destinée et rêvasse avec envie sur celle du voisin ! Car c'est bien la jalousie qui est le moteur de cette pochade inutile : jalouse de Madeleine envers les femmes "libres", jalousie de Gaston pour la vie trépidante de Victor, de Victor pour l'existence ronronnante de Gaston. Et puis il y a la jalousie maladive du bouffon pleurnichard de service, Pierrot, le beau-frère de Gaston. Derrière sa barbe de Père Noël de supermarché, il guette les moindres traits et gestes de sa femme, persuadé (avec raison) qu'elle ne songe qu'à le tromper. Toutes **des salopes** ! Quitte alors à se lance dans le comédie. Le polar grinçant et primesautier, pour être plus précis. La surprise de ce début d'année, et un pari on ne peut plus osé. Et aujourd'hui gagné !

Un film où on parle peu, mais on parle drôle et efficace. Un punch, tout en dentelles, qui associe hold-ups élégants et vie de famille vaguement ringarde. La mère vit seule avec ses deux enfants, et leur fait croire que leur père et Faucon, son pote, jouer jusqu'au bout à vaudeville perverti, tous vont **réellement** changer de rôle !

Ce parti-pris de Jean Marboeuf de tausser constamment le jeu attendu, comme celui de filmer en noir et blanc, énerve forcément quand on a pas l'honneur de partager le même cerveau que l'auteur ! Les soubresauts de la comédie semblent surtout destinés à privilégier les "bons mots" du texte, ce qui aurait tendance à massacrer le rythme du film. Miraculeusement, les comédiens sauvent tout une fois de plus : tendres, vulgaires, désespérés ou bourrés, les 4 du générique sont à chaque fois parfaits. A quand le César du siècle pour l'immense Jean-Marc Thibault ?

BLEU COMME L'ENFER

d'Yves BOISSET

avec Lambert WILSON (Ned), Tcheky KARYO (Franck), Myriem ROUSSEL (Lili) et Agnès SORAL.

Quelque part dans le Midi, le soleil cogne un max, une BMW grise se gare dans un nuage de poussière devant un troquet crasseux "Chez Ryton". Ned (bravo pour le superbe bronzage, quand même quels veinards ces acteurs !) s'accoude au comptoir, l'air goguenard et la réplique cinglante. Un type louche, mais sympa ! Et vlan v'la t'y pes qu'y se tepe le tiroir-caisse ! Fuite en BMW, accompagné par le mystérieux Franck, castagne sur l'autoroute avec une bagnole de flics, mystérieusement présente sur les lieux du casse... De plus en plus louche !

J'vous dis pas que le Franck va machemant doubler le pauvre Ned, qui croyait bêtement s'en tirer ni vu, ni connu ! Le film est lancé à toute vapeur, dialogues rares et tranchants, ambiance molte et perverse; un début qui augurait d'un polar jouissif et embarqué au possible. Surtout que vont bientôt se pointer la belle Lili, épouse dialphane de Franck, et la génial Agnès Soral en frangine godiche et pulpeuse. Et puis, mine de rien, le film va, lentement mais sûrement, se gâter ! Un peu comme si Boisset, déchaîné par l'adaptation du bouquin de Dijan (le polereux dont tout le mode cause), avait tout donné en ouverture et s'était peu à peu assoupi sur ces premiers lauriers. Il nous fait saliver pendant vingt minutes et nous fait espérer, le salaud, que ce petit miracle de policier new-wave pourrait durer tout un film. Vaste escroquerie puisque tout va se décompose de minute en minute pour finir en ratage grotesque quand Franck n'arrête plus d'agoniser dans la caisse qui, tout le monde le sait d'avance, n'arrivera pas à temps à l'hôpital ! Fini les belles surprises du début, ça ne ressemble plus qu'à un souffié victime d'un courant d'air meurtrier. Flasque et loupé !

CLUB HEBDOGICIEL

REGLEMENT

- L'achat des logiciels, des fournitures et des matériels à prix pétés est réservé aux membres du club Hebdogiciel.

- Les petites annonces gratuites envoyées par les membres du club Hebdogiciel sont prioritaires.

- Les membres du club Hebdogiciel bénéficient d'une remise de 10 % sur l'abonnement annuel et semestriel à Hebdogiciel.

- Les membres du club Hebdogiciel ont accès à tous les services du serveur minitel Hebdogiciel HG, y compris la section pirate et les boîtes aux lettres (mise en service Avril 86).

- Les membres du club Hebdogiciel bénéficient de tarifs réduits sur les badges, tee-shirts, casquettes et autres gadgets inutiles édités par Hebdogiciel.

- Les membres du club Hebdogiciel recoivent une carte et un insigne gratuit lors de leur adhésion (à choisir parmi 9 modèles originaux de Caralì).

- Les membres du club Hebdogiciel bénéficient de la bénédiction permanente de Ceccaldi.

- Le club Hebdogiciel apportera son aide aux membres du club en cas de litige avec des vendeurs ou des revendeurs de matériel informatique.

- Les membres du club Hebdogiciel sont les meilleurs.

- Les membres du club Hebdogiciel disposent d'un numéro de téléphone direct où une charmante personne leur fournira toutes les renseignements sur les activités du club et sur les logiciels du soft-perade.

- Les non-membres du club Hebdogiciel sont des cons.

- Un concours de pronostics réservé aux membres du club est organisé cheque mois. Le premier prix est beau. Règlement début Avril, surprise !

- La cotisation annuelle pour l'adhésion au club Hebdogiciel est fixée à 150 francs.

- La carte du club Hebdogiciel est strictement personnelle, elle ne peut être vendue ou prêtée.

- Hebdogiciel se réserve le droit de refuser l'adhésion au club à qui bon lui semble, non mais !

- L'adhésion au club Hebdogiciel entraîne l'acceptation du présent règlement.

Un club pas comme les autres :
au lieu de se contenter de vous pomper 150 francs
et de partir aux Bahamas avec votre fric, on se décarcasse pour vous
trouver les dernières nouveautés à des prix que même les
énormes et gras grossistes, ils ont jamais vu ça.
Regardez le règlement, là, à côté, tout est expliqué.

2

1

3

4

3 badges gratuits aux 5000 premiers adhérents

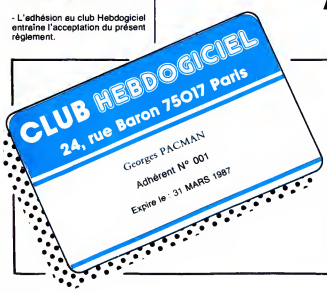
5

6

9

7

8



BULLETIN D'ADHÉSION AU CLUB HEBDOGICIEL

A renvoyer à HEBDOGICIEL, Service VPC, 24 rue Baron 75017 PARIS
(ECRIRE EN LETTRES CAPITALES)

Oui, j'adhère des deux mains et des deux pieds au club Hebdogiciel. J'ai pris connaissance du règlement et je vous envoie le mien (de règlement), soit 150 francs pour un an. Je recevrai ma carte d'adhérent sous une semaine et je suis content.
Si je fais partie des 5000 premiers adhérents, je choisis les trois badges suivants :

1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6 ☐ 7 ☐ 8 ☐ 9 ☐

Si, par malheur, nom numéro de carte est supérieur à 5000, je me contenterai du badge numéro :

Règlement joint par chèque ☐ Règlement joint par CCP ☐ Règlement joint par mandat-poste ☐

Nom ..... Prénom .....
Adresse .....
Ville ..... Code Postal .....

Signature :

Attention, si vous commandez des logiciels, utilisez le bon de commande au recto de celui-ci et faites deux chèques différents : un pour l'adhésion au club et un pour votre commande de logiciels

ÇA VIENT DE SORTIR

COMMODORE	★★★	URIDIUM	K7	121	108 85
	★★★	URIDIUM	DSK	182	163 82
	★★★	PING PONG	K7	112	108 85
	★★★	SUPERBOWL	K7	121	108 85
SPECTRUM	★★★	PING PONG	K7	110	99 83
	★★★	BACK TO THE FUTURE	K7	115	104 85
	★★★	SUPERBOWL	K7	121	108 85
AMSTRAD	★★★	PING PONG	K7	112	101 82
	★★★	BACK TO THE FUTURE	K7	115	103 83
	★★★	BACK TO THE FUTURE	DSK	182	163 82
	★★★	N.O.M.A.D.	K7	112	101 82
ORIC	★★★	MS-TEL SEDORIC	DSK	700	630 400
	★★★	MS-TEL JASMIN	DSK	700	630 400
	★★★	NIBBLE SEDORIC	DSK	250	225 135

BACK TO THE FUTURE pour Amstrad et Spectrum ★★

Directement inspiré du meilleur film de science fiction de l'année dernière, le programme va vous perdre dans un paradoxe temporel dont vous aurez du mal à vous remettre ! Envoyé balader dans les années cinquante par un professeur à moitié dingue, vous allez devoir marier votre père à votre mère alors que cette dernière est toujours amoureuse de vous. Je connais ! Dans des décors très proches du film, le héros se promène bien sagement : dommage que ce jeu soit nettement moins rigolo que le film bourré d'effets spéciaux et de gags bien sentis. Malgré tout, une tentative honorable pour rendre l'atmosphère de la pellicule.

SUPERBOWL sur Spectrum et Commodore ★

Ce premier logiciel de football américain a comme principal intérêt d'exister. En effet, ce n'est pas pour ses qualités graphiques ou sonores que le Club vous le recommande, mais plutôt pour l'originalité de la démarche des programmeurs. Dans ce jeu, vous n'aurez pas à bouger votre joystick à tenter de reconquérir un ballon par l'intermédiaire d'un joueur récalcitrant : le programme gère toutes les séquences de jeu. Par contre, vous intervenez dans le choix de la stratégie de l'attaque ou de la défense, laissant l'ordinateur appliquer vos décisions. Un excellent moyen de comprendre comment se joue ce sport ricain !

NOMAD sur Amstrad ★★

A travers un labyrinthe internal, vous devrez déjouer tous les pièges tendus par ce machiavélique démon qui ne pense qu'à une chose : vous voir mourir, détruit par l'une de ses batteries automatiques planiquées dans les murs ou bloquant votre avancée. Dans des décors superbement dessinés et mis en couleur, vous déplacez votre drôlde à l'aide de vos réticulaires en devant vaincre l'inertie ou la pesanteur, suivant les zones ou vous vous trouvez. Un logiciel d'arcade sympathique, malgré une sonorisation insupportable.

URIDIUM pour Commodore ★★

Le summum absolu dans le domaine du jeu d'arcade. Ce logiciel offre à l'utilisateur une qualité graphique rarement atteinte : des décors scrollent à tout vitesse partaitement, les vaisseaux tournent et se retournent sans à-coups, l'animation est hyper rapide... Comme dans les jeux de l'atti, l'action se déroule sur deux plans : au sol, où des avions doivent être détruits, et en l'air où des aliens agressifs tentent de vous flinguer. La sonorisation est à la hauteur du graphisme, un ensemble génial.

MS-TEL pour ORIC ★★

Attention ! Pour utiliser ce logiciel, il vous faut non seulement votre ordinateur préféré mais aussi un minitel réalomnable (presque tous le sont) et un lecteur de disquettes, Sedoric ou Jasmin. Ces conditions réunies, vous serez en mesure de connecter un serveur monovoie en moins d'une heure ! C'est la première fois sur cette machine qu'on peut faire n'importe quelle application télématique avec une telle aisance : 104 mots-clés ajoutés au basic, plus l'interface qui se charge de relier tout avec le reste.

NIBBLE pour ORIC ★★

Si vous avez un Sedoric, il y a un outil dont vous avez absolument besoin : Nibble est non seulement un éditeur de secteurs mais aussi un éditeur de pistes. Il permet de lire physiquement une disquette, de modifier certaines pistes, de la copier piste à piste quel que soit son formatage (bien oui, quelle que soit le protection aussi). Il permet de vérifier ou de modifier les octets de synchronisation, les gaps, enfin, tout ce qu'on peut modifier sur une disquette.

PING PONG sur Amstrad, Commodore et Spectrum ★★

Cette adaptation du jeu de Konami, d'abord conçu pour les MSX, a été parfaitement réalisée par les programmeurs d'Imagine. Au travers des trois niveaux de jeu proposés, vous pourrez lutter à armes égales avec vos cousins du coin : l'ordinateur. Le graphisme et la rapidité du logiciel en font un excellent jeu de simulation où tous les effets sont possibles, du coupé à l'smorti et du smash vengeur au revers litté vicelet. Superbe et encore jamais adapté sur micro : une première à ne pas rater !

PRIX
A : PRIX TARIF
B : PRIX ABONNÉ
C : PRIX CLUB

AMSTRAD

		A	B	C
★	1815	K7	180	144
★★	3 D BOXING	K7	121	108
★★	3 D BOXING	DSK	177	156
★	2 WEEKS IN PARADISE	K7	112	101
★	3D FIGHT	K7	140	126
★	3D FIGHT	DSK	196	176
★	3D GRAND PRIX	K7	137	125
★	3D GRAND PRIX	DSK	180	171
★	3D MEGACODE	K7	180	152
★★	3D MEGACODE	DSK	250	225
★	3D VOICE CHESS	K7	126	110
★	3D VOICE CHESS	DSK	147	132
★	5 ème AXE	K7	164	123
★	5 ème AXE	DSK	196	178
★	AFFAIRE VERA CRUZ	K7	157	141
★	AFFAIRE VERA CRUZ	DSK	196	178
★	AIRWOLF	K7	104	94
★	AIRWOLF	DSK	157	141
★★	ALIEN	K7	104	72
★	ALIEN	DSK	147	132
★	ALIEN 8	K7	110	99
★	ALIEN BREAK !	K7	104	84
★★	AM STRAM GAMES	K7	135	81
★★	AM STRAM GAMES	DSK	165	170
★	AMLETTRES	K7	140	112
★	AMS-ASM	K7	162	104
★	AMS-ASM	DSK	288	260
★	AMSTRADVARIUS	K7	140	126
★	ATLANTIS	K7	140	126
★	ATLANTIS	DSK	196	178
★★	AUTOFORMATION ASSEMBL	K7	165	174
★	AUTOFORMATION ASSEMBL	DSK	295	266
★	BAD MAD	K7	110	99
★	BAD MAD	DSK	196	178
★	BALL BLAZER	K7	130	117
★★	BARRY MAC GUIGAN BOXING	K7	105	85
★★	BARRY MAC GUIGAN BOXING	DSK	196	127
★★	BATAILLE D'ANGLETERRE	K7	210	189
★★	BATAILLE D'ANGLETERRE	DSK	210	189
★	BATAILLE POUR WIDWAY	K7	140	126
★	BATAILLE POUR WIDWAY	DSK	280	186
★★	BATTLE OF BRITAIN	DSK	196	171
★	BATTLE OF BRITAIN	K7	140	126
★	BEACH HEAD	K7	130	117
★	BEACH HEAD	DSK	180	110
★★★	BOREO OF THE RING	DSK	180	171
★★★	BOREO OF THE RING	K7	78	69
★★★	BOULDER DASH	K7	100	90
★★	BOUNTY BOB STRIKES BA	K7	104	87
★	BRIAN'S BLOODAXE	K7	109	98
★	BRUCE LEE	K7	110	90
★	BRUCE LEE	DSK	170	153
★	CAULDRON	K7	96	80
★	CAULDRON	DSK	153	136
★	CHALLENGER REVERSI	K7	130	117
★	CHALLENGER REVERSI	DSK	189	170
★★	CHUCKIE EGG II	K7	101	90
★	CLUEDO	K7	118	107
★	COBRA	K7	120	108
★★	COBRA PINBALL	K7	140	126
★	COBRA PINBALL	DSK	213	192
★★	COLOSSUS CHESS 4	K7	118	107
★★	COLOSSUS CHESS 4	DSK	147	132
★★	COMBAT LYNX	K7	108	96
★	COMMANDO	K7	96	86
★★	COMPUTER HITS 8	DSK	182	164
★	COMPUTER HITS 10	K7	124	112
★★★	CONFUZZION	K7	87	78
★★	CONTAMINATION	K7	140	104
★	CONTAMINATION	DSK	220	198
★	CPC TURBO	K7	140	126
★	CPC TURBO	DSK	178	181
★★★	CRAFTON ET XUNK	K7	213	192
★	CRAFTON ET XUNK	DSK	280	198
★	CRAZY GOLF	K7	104	94
★★★	CYRUS CHESS	K7	121	108
★★★	CYRUS CHESS	DSK	165	140
★★★	D BASE 3	DSK	825	743
★	DAMBUSTERS	K7	112	101
★★	DAMS	K7	295	266
★	DAMS	DSK	355	350
★★★	DARK STAR	K7	64	76
★★	DATAFILE II	K7	162	146
★	DATAFILE II	DSK	163	147
★★	DATAMAT	DSK	440	412
★	DEFEND OR DIE	K7	87	87
★★	DEVIL'S CROWN	K7	115	104
★	DEVIL'S CROWN	DSK	168	152
★★	DEVPAC	K7	275	214
★★	DEVPAC	DSK	360	324
★★	DIARY OF ADRIAN MOLE	K7	124	112
★	DOPPLEGANGER	K7	81	52
★	DRAGON TORC DE AVALON	K7	96	87
★★	DUN DARACH	K7	115	104
★	DUN DARACH	DSK	140	126
★	DUNJON ADVENTURE	K7	112	101
★	DUO PACK FISH EAPLO	DSK	200	136
★★	EDEN BLUES	K7	140	126
★	EDEN BLUES	DSK	220	198
★	ELECTRO FREEDY	K7	104	94
★	ELECTRO FREEDY	DSK	147	132
★	ELIDON	K7	114	103
★★	ELITE	K7	185	140
★	ELITE	DSK	185	168
★★	EMPIRE	K7	140	126
★	EMPIRE	DSK	286	260
★	ESMERALD ISLE	K7	85	76
★	FANTASTIC VOYAGE	DSK	155	140
★	FIGHTER PILOT	K7	61	52
★	FIGHTER PILOT	DSK	170	153
★	FORMULA ONE	K7	82	69
★	FORTH	K7	234	211
★	FORTH	DSK	277	249
★	FRANK BRUNO'S BOXING	K7	87	87
★	FRANK BRUNO'S BOXING	DSK	165	152
★	FRANKENSTEIN	K7	130	117
★	GALAXIA	K7	87	87
★★	GENESIS	K7	114	68
★	GESTE D'ARTILLAC	K7	290	245
★	GESTE D'ARTILLAC	DSK	350	5
★	GRAPPAD 3	K7	841	757
★	GRAPPAD 3	DSK	1032	121
★★★	GYROSCOPE	K7	120	108
★★	H BASIC	K7	300	270
★	H BASIC	DSK	327	294
★★	HACKER	K7	121	109
★	HACKER	DSK	153	140
★	HARD HAT MACK	K7	121	118
★	HERBERT'S DUMMY RUN	K7	108	98
★	HI-RISE	K7	108	98
★	HI-RISE	DSK	133	121
★★★	HIGHWAY ENCOUNTER	K7	115	104
★★	HIGHWAY ENCOUNTER	DSK	124	112
★	HMS COBRA	K7	182	162
★	HMS COBRA	DSK	239	215
★	HOLD-UP	K7	120	108
★	HUNCHBACK II	K7	87	87
★	HUNTER KILLER	K7	104	94
★	HUNTER KILLER	DSK	144	130
★	HYPERSPORT	K7	110	87
★	HYPERSPORT	DSK	147	110
★★	IMPOSSIBLE MISSION	K7	112	101
★★	INFERNAL RUNNER	K7	120	87
★	INFERNAL RUNNER	DSK	196	176
★	JAMMER'S	K7	140	126
★	JET SET WILLY	K7	87	87
★	JUGGERNAUT	K7	87	87
★	KIT PROGRAMMEUR	DSK	499	449
★	KNIGHT LORE	K7	112	101
★	KNIGHT LORE BACK	K7	117	105
★	LE SURVIVANT	K7	104	93
★	LOGO FRANCAIS	DSK	181	162
★	LORDS OF MIDNIGHT	DSK	158	142
★	LORDS OF MIDNIGHT	K7	118	107
★★	LORDS OF THE RING	K7	194	174
★	LORIGRAPH	K7	181	172
★	LORIGRAPH	DSK	269	260
★	MACADAM BUMPER	K7	130	140
★	MACADAM BUMPER	DSK	240	216
★	MAGIC PAINTER	K7	130	108
★	MAGIC PAINTER	DSK	178	161
★	MANAGER	K7	104	94
★	MANAGER	DSK	218	194
★★	MANDRAGORE	K7	246	221
★	MANDRAGORE	DSK	290	260
★	MANIC MINER	K7	111	100
★	MARSPORT	K7	121	108
★	MARSPORT	DSK	132	119
★	MASTER OF THE LAMP	K7	124	112
★	MATCH POINT	K7	98	86
★	MELBOURNE PACK	DSK	160	171
★	METRO 2015	K7	160	171
★	METRO 2015	DSK	219	194
★	MEURTRE A GRANDE VITESSE	K7	175	154
★	MEURTRE A GRANDE VITESSE	DSK	230	215
★	MEUTRES SUR L'ATLANTIQUE	K7	157	141
★	MEUTRES SUR L'ATLANTIQUE	DSK	275	248
★	MICROSAPHIR	K7	140	126
★	MICROSCRABBLE	K7	250	225
★	MICROSCRABBLE	DSK	295	265
★	MINOSHADOW	K7	114	103
★	MINOSHADOW	DSK	156	140
★★	MINI OFFICE	K7	76	68
★	MINI OFFICE	DSK	127	114
★	MISSION DELTA	K7	87	87
★	MISSION DELTA	DSK	200	180
★	MONTSUCUR	K7	130	129
★	MORDON'S QUEST	K7	76	68
★★	MOVIE	K7	106	96
★	MR MOM'S LOOPY LAUNDR	K7	104	94
★★★	MULTIPLAN	DSK	520	468
★	MUSIC MASTERBO	K7	133	118
★	NEVER ENDING STORY	K7	127	114
★	NIGHT ROCKETERS	K7	104	94
★★★	NIGHTSHADE	K7	132	110
★	NIGHTSHADE	DSK	236	212
★	ORPHEE	DSK	314	283
★	ORTHOGUO	K7	104	94
★	ORTHOGUE	DSK	825	743
★	OTHELLO	DSK	96	87
★	PACE FIVE	DSK	157	141
★	PLANETE BASE	K7	140	126
★★	POUVOIR	DSK	196	176
★	POUVOIR	K7	164	148
★★	PROJECT FUTURE	K7	114	103
★	PSYCHOPATH	K7	87	87
★	PUNCHY	K7	104	94
★	PUNCHY	DSK	147	132
★	PYJAMARAMA	K7	107	96
★	PYJAMARAMA	DSK	147	132
★	RAID	K7	112	101
★	RAID	DSK	181	162
★	RAMBO	K7	106	96
★	RAMPARTNE	K7	94	84
★	RED ARROWS	K7	183	147
★	RED ARROWS	DSK	156	140
★	REFLEXION	DSK	213	194
★	RENEGATE	K7	96	87
★	RENEGATE	DSK	165	140
★	ROBIN OF SHERWOOD	K7	127	114
★	ROCCO	K7	114	103
★	ROCKY HORROR SHOW	K7	87	87
★	ROCKY HORROR SHOW	DSK	180	164
★	SABRE WULF	K7	112	101
★	SCRABBLE	K7	112	101
★	SCRABBLE	DSK	155	140
★	SEAS OF BLOOD	K7	121	108
★	SEAS OF BLOOD	DSK	147	132
★	SKOOL DAZE	K7	76	68
★	SORCERY	K7	118	107
★	SORCERY	DSK	160	144
★	SORCERY PLUS	K7	140	126
★	SORCERY PLUS	DSK	196	178
★	SOULS OF DARCON	K7	114	103
★	SOULS OF DARCON	DSK	160	144
★	SOUTHERN BELLE	K7	106	96
★	SPACE MOVING	K7	290	260
★	SPACE MOVING	DSK	395	356
★	SPACE SHUTTLE	K7	164	148
★	SPECTRE D'ANNUBIS	K7	140	126
★	SPECTRE D'ANNUBIS	DSK	195	160
★	SPITFIRE 40	DSK	155	140
★	SPITFIRE 40	K7	107	96
★	SPY HUNTER	K7	110	98
★	SPY HUNTER	DSK	147	132
★	SPY VS SPY	DSK	177	156
★	SPY VS SPY II	K7	106	96
★	SPY VS SPY II	DSK	155	140
★	STAR STRIKE	K7	80	69
★	STARION	K7	125	113
★	STEVE DAVIS SNOOKER	K7	101	90
★	STEVE DAVIS SNOOKER	DSK	153	138
★★★	STRANGELOOP	K7	124	112
★	SUPER PAINT	DSK	395	356
★	SUPER PIPELINE II	K7	104	93
★	SUPER PIPELINE II	DSK	124	112
★	SUPERBOWL	DSK	132	119
★	SUPERLEUTH	K7	106	96
★	TALES OF ARABIAN NIGHT	K7	85	76
★★	TANK BUSTER	K7	101	91
★	TAPPER	K7	112	101
★	TASCOPY	K7	129	116
★	TASCOPY	DSK	276	249
★	TASWORD	K7	187	156
★	TASWORD	DSK	350	315
★	TASWORD 6128	DSK	246	223
★★	TAU CETI	K7	114	103
★	TAU CETI	DSK	156	140
★	TENNIS 3D	K7	106	96
★	TENNIS 3D	DSK	156	178

★★★ INDISPENSABLE
★★ RECOMMANDÉ
★ BON

BON DE COMMANDE A DECOUPER OU A RECOPIER : HEBDOGICIEL VPC, 24 RUE BARON, 75017 PARIS

Déterminez vous-même le prix auquel vous avez droit. Colonne C pour les membres du club. Colonne B pour les abonnés. Colonne A pour les visiteurs.

	Log.	Ord.	Support	Tarif	Prix	Quant.	Montant
ex. :	Pacpoc	Oric Atmos	Disquette	C	121	2	242

Nom ..... Prénom .....
Adresse .....
Ville ..... Code postal .....

TOTAL : .....
Participation aux frais de port : 15,00
MONTANT A PAYER : .....

Date de la commande :
Les chèques reçus ne seront encaissés qu'après la livraison des matériels commandés. Chèque renvoyé en cas de rupture de stock.

Tarif C : N° de carte de club obligatoire :
Tarif B : N° d'abonné obligatoire : .....

Règlement joint : Chèque Bancaire □ CCP □

SUPPORTS
DSK DISQUETTE
K7 CASSETTE
CAR CARTOUCHE
S SOFTCARD

APPLE

		A	B	C
**	TERROR MOLINOS	K7	81	72
**	TEXTOMAT	DSK	450	405
**	THE COVENANT	K7	87	78
**	THE HOBBIT	K7	165	148
**	THE ILLUSTRATOR	K7	165	148
**	THE QUILL	K7	190	171
**	THE QUILL	DSK	264	265
**	THEATRE EUROPE	K7	115	107
**	THEY SOLD A MILLION	K7	87	78
**	THEY SOLD A MILLION	DSK	157	141
**	THINK	K7	85	76
**	TORNADO LOW LEVEL	K7	98	87
**	TORNADO LOW LEVEL	DSK	156	171
**	TRIPLE PACK	DSK	180	162
**	UTILITARIES	K7	120	108
**	UTILITARIES	DSK	218	197
**	WARLORD	K7	81	72
**	WARRIOR	K7	143	129
**	WARRIOR	DSK	143	129
***	WAY OF EXPLODING FIST	K7	110	99
***	WHO DARES WIN	K7	96	86
***	WHO DARES WINS	DSK	178	160
***	WHO DARES WINS II	K7	95	86
***	WHO DARES WINS II	DSK	183	147
***	WINTER SPORTS	K7	124	111
***	WINTER SPORTS	DSK	155	140
***	WIZARD LORE	K7	122	109
**	WIZARD'S LAIR	DSK	140	126
**	WORKING BOOKWARDS	DSK	178	160
**	WORLD CUP FOOTBALL	K7	57	52
**	WORLD SERIE BASE BALL	K7	97	88
**	YIE AR KUNG FU	K7	106	95
**	YIE AR KUNG FU	DSK	185	160
*	ZAXIXON	K7	121	109
*	ZEUS	K7	208	187
***	ZORRO	K7	110	99

COMMODORE

		A	B	C
*	NATO COMMANDER	K7	112	101
*	ONE ON ONE	K7	134	121
*	ONE ON ONE	DSK	204	184
*	PAC MAN	K7	112	101
*	PAC MAN	DSK	181	163
*	PITFALL II	K7	125	112
*	POLE POSITION	K7	124	112
*	POLE POSITION	DSK	170	153
*	PRINT SHOP	DSK	406	300
***	REALM OF IMPOSSIBILITY	DSK	162	164
***	RED MOON	K7	130	117
***	RESCUE ON FRACTALUS	K7	130	117
***	RESCUE ON FRACTALUS	DSK	164	148
*	RIVER RAID	K7	125	112
*	ROAD RAID	K7	130	117
*	SMASH HITS 1	K7	162	146
*	SMASH HITS 2	K7	162	146
*	SMASH HITS 3	K7	178	160
*	SMASH HITS 4	K7	178	160
*	SMASH HITS 4	DSK	190	171
*	SOCCER	K7	124	111
*	SOLO FLIGHT	K7	190	171
*	SOLO FLIGHT	DSK	204	184
*	SPACE SHUTTLE	K7	120	118
*	SPIDER WEAVER	K7	135	108
*	SPIDERMAN	K7	101	91
*	SPIDERMAN	DSK	181	163
*	SPITFIRE ACE	K7	112	101
*	SPY HUNTER	K7	112	101
*	SPY HUNTER	DSK	170	153
*	SPY VS SPY	K7	112	101
*	SPY VS SPY	DSK	180	146
*	SPY VS SPY 2	K7	112	101
*	SPY'S DEMISE	K7	112	101
*	SPY'S DEMISE	DSK	170	153
*	STEVE DAVIS SNOOKER	K7	112	101
*	STEVE DAVIS SNOOKER	DSK	170	153
*	STRIP POKER	DSK	170	153
*	STRIP POKER	K7	112	101
**	SUMMERGAMES	DSK	160	144
**	SUMMERGAMES	DSK	262	237
*	SUPER ZAXIXON	K7	130	120
*	SUPER ZAXIXON	DSK	160	162
***	TAPPER	K7	112	101
***	TAPPER	DSK	170	153
*	THEATRE EUROPE	K7	125	112
*	TOMORROW IS SNOW	DSK	170	153
***	ULTIMA III	DSK	210	189
*	UP AND DOWN	K7	112	101
*	UP AND DOWN	DSK	170	153
*	ZAXIXON	K7	112	101
***	ZORRO	K7	112	101
***	ZORRO	DSK	170	153

ATARI

		A	B	C
***	AMERICAN ROAD RACE	K7	180	125
***	AMERICAN ROAD RACE	DSK	180	162
***	ARCHON	K7	183	164
***	ARCHON DISK	DSK	206	185
***	ATTACK OF MUTANT CAMELS	K7	96	86
***	BALL BLAZER	DSK	180	162
***	BALL BLAZER	K7	180	162
***	BATTLE OF NORMANDY	DSK	262	263
***	BEACH HEAD	DSK	180	162
***	BEACH HEAD	K7	112	101
***	BLUE MAX	K7	112	101
***	BLUE MAX	DSK	125	112
***	BLUE MAX 2001	DSK	180	162
***	BLUE MAX 2001	K7	147	132
***	BOULDERDASH	K7	118	106
***	BOULDERDASH	DSK	182	148
***	BOULDERDASH II	K7	130	117
***	BOUNTY BOB STRIKES BACK	K7	112	101
***	BRUCE LEE	K7	148	132
***	BRUCE LEE	DSK	180	162
***	CHOP SUEY	K7	130	117
***	CHOP SUEY	DSK	171	116
***	CHOPLIFTER	DSK	220	198
***	COLOSSUS CHESS	K7	147	132
***	COLOSSUS CHESS	DSK	180	162
***	COMBAT LEADER	K7	170	153
***	COMIC	K7	112	101
***	D-BUG	K7	112	101
***	D-BUG	DSK	114	94
***	DAM BUSTER	K7	87	78
***	DAM BUSTER	K7	140	126
***	DECATHLON	DSK	162	117
***	DROP ZONE	K7	124	112
***	EIDOLON	DSK	247	171
***	ELECTRA GLIDE	K7	125	75
***	ELECTRA GLIDE	DSK	137	107
***	ENDURO	K7	125	113
***	F 15 STRIKE EAGLE	K7	180	162
***	F 15 STRIKE EAGLE	DSK	170	153
***	FIGHTER PILOT	K7	101	92
***	FIGHTER PILOT	K7	130	117
***	FIVE A SIDE	K7	87	78
***	FLIP AND FLOP	DSK	162	145
***	FLIP AND FLOP	K7	148	134
***	FORET APOCALYPSE	K7	140	125
***	GHOST CHASER	K7	110	101
***	GHOSTBUSTERS	DSK	130	112
***	GHOSTBUSTERS	K7	112	101
***	GOONIES	K7	112	101
***	GREMLINS	K7	114	94
***	HACKER	K7	147	132
***	HACKER	DSK	180	162
***	HARD HAT MACK	K7	124	112
***	HARD HAT MACK	DSK	180	162
***	HERO	CAR	231	225
***	HULK	K7	112	101
***	HULK	K7	97	86
***	JUMP JET	K7	143	129
***	JUMP JET	DSK	148	134
***	KARATEKA	DSK	342	226
***	KENNEDY APPROACH	K7	170	153
***	KENNEDY APPROACH	DSK	247	171
***	KNIGHTS OF THE DESERT	DSK	332	257
***	KORONIS RIFT	DSK	173	150
***	LODE RUNNER	DSK	427	364
***	MEDIATOR	K7	112	101
***	MEDIATOR	DSK	155	140
***	MERCENARY	K7	147	132
***	MERCENARY	DSK	223	201
***	MIG ALLEY ACE	K7	130	117
***	MIG ALLEY ACE	DSK	175	158
***	MINER 2049er	K7	148	134
***	MOON SHUTTLE	K7	74	67
***	MOON SHUTTLE	DSK	104	94
***	MOUNTAIN KING	K7	112	101
***	ONE ON ONE	DSK	134	121
***	ONE ON ONE	DSK	204	184
***	PAC MAN	DSK	112	101
***	PITFALL II	K7	125	112
***	POLE POSITION	K7	124	112
***	POLE POSITION	DSK	170	153
***	PRINT SHOP	DSK	406	300
***	REALM OF IMPOSSIBILITY	DSK	162	164
***	RED MOON	K7	130	117
***	RESCUE ON FRACTALUS	K7	130	117
***	RESCUE ON FRACTALUS	DSK	164	148
***	RIVER RAID	K7	125	112
***	ROAD RAID	K7	130	117
***	SMASH HITS 1	K7	162	146
***	SMASH HITS 2	K7	162	146
***	SMASH HITS 3	K7	178	160
***	SMASH HITS 4	K7	178	160
***	SMASH HITS 4	DSK	190	171
***	SOCCER	K7	124	111
***	SOLO FLIGHT	K7	190	171
***	SOLO FLIGHT	DSK	204	184
***	SPACE SHUTTLE	K7	120	118
***	SPIDER WEAVER	K7	135	108
***	SPIDERMAN	K7	101	91
***	SPIDERMAN	DSK	181	163
***	SPITFIRE ACE	K7	112	101
***	SPY HUNTER	K7	112	101
***	SPY HUNTER	DSK	170	153
***	SPY VS SPY	K7	112	101
***	SPY VS SPY	DSK	180	146
***	SPY VS SPY 2	K7	112	101
***	SPY'S DEMISE	K7	112	101
***	SPY'S DEMISE	DSK	170	153
***	STEVE DAVIS SNOOKER	K7	112	101
***	STEVE DAVIS SNOOKER	DSK	170	153
***	STRIP POKER	DSK	170	153
***	STRIP POKER	K7	112	101
***	SUMMERGAMES	DSK	160	144
***	SUMMERGAMES	DSK	262	237
***	SUPER ZAXIXON	K7	130	120
***	SUPER ZAXIXON	DSK	160	162
***	TAPPER	K7	112	101
***	TAPPER	DSK	170	153
***	THEATRE EUROPE	K7	125	112
***	TOMORROW IS SNOW	DSK	170	153
***	ULTIMA III	DSK	210	189
***	UP AND DOWN	K7	112	101
***	UP AND DOWN	DSK	170	153
***	ZAXIXON	K7	112	101
***	ZORRO	K7	112	101
***	ZORRO	DSK	170	153

		A	B	C
***	FIGHTER PILOT	DSK	144	129
***	FIGHTING WARRIOR	K7	197	98
***	FIGHTING WARRIOR	DSK	148	134
***	FIONA RIDES OUT	K7	87	83
***	FIONA RIDES OUT	DSK	148	134
*	FLAK	K7	106	95
***	FLIGHT SIMULATION II	K7	561	499
***	FLIGHT SIMULATION II	DSK	644	580
***	FORT APOCALYPSE	K7	124	112
***	FORT APOCALYPSE	DSK	150	135
***	FRANKIE	DSK	360	315
***	FRANK BRUNO'S BOXING	K7	107	98
***	FRANK BRUNO'S BOXING	DSK	148	134
***	FRANKIE GOES HOLLYWOOD	K7	130	117
***	FRANKIE GOES HOLLYWOOD	DSK	153	120
*	FRIDAY THE 13TH	K7	114	103
*	FRIDAY THE 13TH	DSK	147	132
***	GATES OF DAWN	K7	120	108
***	GHOSTBUSTERS	K7	97	95
***	GHOSTBUSTERS	DSK	148	134
***	GOONIES	K7	118	104
***	GOONIES	DSK	180	144
***	GRAND MASTER	K7	148	118
***	GRAPHIC LIBRARY DISK	K7	370	333
*	GREMLINS	K7	118	104
*	GREMLINS	DSK	150	135
***	GROG'S REVENGE	K7	116	97
***	GYROSCOP	K7	78	70
***	GYROSCOP	K7	87	80
***	GYROSCOP	DSK	180	144
***	HACKER	K7	87	80
***	HACKER	DSK	144	130
***	HARD BALL	K7	108	97
***	HARD BALL	DSK	150	135
***	HARD HAT MACK	DSK	126	113
***	HARD HAT MACK	K7	112	101
***	HONEY DUMMY RUN	K7	108	97
***	HOUSE OF USHER	DSK	99	89
***	HOVER BOVVER	K7	87	80
***	HURRACK 2	K7	110	99
***	HYPER SPORTS	K7	90	80
***	HYPERSPORTS	K7	89	80
***	ILLUSIONS	DSK	165	157
***	IMHOTEP	K7	112	101
***	IMPOSSIBLE MISSION	K7	112	101
***	IMPOSSIBLE MISSION	DSK	180	171
***	INDIANA JONES	K7	100	106
***	INFERNAL RUNNER	K7	162	146
***	INTERNATIONAL SOCCER	K7	178	160
***	INTERNATIONAL TENNIS	K7	100	90
***	JAMMIN	K7	81	82
***	JAMMIN	DSK	118	104
***	JET SET WILLY	K7	75	72
***	JET SET WILLY II	DSK	108	95
***	JOURNEY	K7	101	91
***	JUICE	K7	94	85
***	JUMP JET	K7	130	117
***	JUMP JET	DSK	140	126
***	KAISER	K7	108	97
***	KAISER	DSK	134	120
***	KARATEKA	K7	112	101
***	KARATEKA	DSK	360	342
***	KENNEDY APPROACH	K7	170	153
***	KENNEDY APPROACH	DSK	150	135
***	KENSINGTON	K7	118	131
***	KING STRIKES BACK	K7	81	82
***	KORONIS RIFT	DSK	148	117
***	KUNG FU MASTER	K7	118	104
***	KUNG FU MASTER	DSK	153	138
***	KWICK CORP	DSK	266	265
***	LAW OF THE WEST	K7	112	101
***	LAW OF THE WEST	DSK	150	135
***	LITTLE COMPUTER PEOPLE	K7	112	101
***	LITTLE COMPUTER PEOPLE	DSK	180	144
***	LODE RUNNER	K7	112	101
***	LODE RUNNER	K7	115	107
***	LODE RUNNER CHAMPIONSHIP	DSK	140	126
***	LORDS OF THE ARMY	K7	107	98
***	LORDS OF THE ARMY	DSK	148	134
***	MAC DUGAN BOXING	K7	170	153
***	MAC DUGAN BOXING	DSK	150	135
***	MACHINE LIGHTNING	K7	304	114
***	MAIL ORDER MONSTERS	DSK	160	144
***	MANDRAGORE	K7	120	215
***	MANDRAGORE	DSK	297	267
***	MANIC MINER	K7	112	101
***	MASK OF THE SUN	DSK	148	134
***	MASQUERADE	DSK	150	135
***	MASTER 64	DSK	180	162
***	MASTER OF THE LAMP	K7	124	112
***	MATCH POINT	K7	100	90
***	MAX ASSEMBLER	K7	165	178
***	MEMBRITS	K7	147	100
***	MERCENARY	K7	114	103
***	MERCENARY	DSK	144	129
***	MEURTRE A GRANDE VITESSE	K7	160	180
***	MICROSPHERE	K7	139	125
***	MICROSCRABBLE	K7	267	231
***	MIG ALLEY ACE	K7	130	117
***	MIG ALLEY ACE	DSK	170	153
***	MINDSHADOW	K7	108	97
***	MINDSHADOW	DSK	220	126
***	MISTER ROBOT	K7	990	891
***	MOEBIUS	K7	120	108
***	MONSTER TRIVIA	K7	108	97
***	MURDER ON THE ZINDERNEUF	DSK	180	144
***	MUSIC CONSTRUCTION SET	K7	108	97
***	MUSIC CONSTRUCTION SET	DSK	186	178
***	MY CHESS II	K7	108	97
***	MY CHESS II	DSK	118	104
***	NATO COMMANDER	K7	112	101
***	NATO COMMANDER	DSK	132	135
***	NICK FALDO GOLF	K7	122	110
***	NIGHTSHADE	K7	145	131
***	NODES OF YESOD	K7	145	131
***	NO GAMES	K7	118	104
***	NOW GAMES 2	K7	108	97
***	OMEGA PLANETS INVISIBLE	K7	230	215
***	OMEGA PLANETS INVISIBLE	DSK	267	231
***	ON COURT TENNIS	DSK	124	112
***	ONE ON ONE	K7	134	121
***	ONE ON ONE	DSK	160	144
***	OPERATION WOLF	K7	118	104
***	OPERATION WHIRLWIND	K7	140	126
***	OPERATION WHIRLWIND	DSK	189	144
***	OUTLAWS	K7	112	101
***	PARADROID	K7	108	97
***	PARADROID	DSK	132	119
***	PASCAL 64	DSK	267	231
***	PASTPINDER	K7	99	89
***	PASTPINDER	DSK	145	131
***	PETCH	K7	83	75
***	PINBALL CONSTRUCTION	K7	108	97
***	PINBALL CONSTRUCTION	DSK	189	198
***	PITSTOP II	K7	110	99
***	PITSTOP II	DSK	180	171
***	PITSTOP II	DSK	132	120
***	POLE POSITION	K7	112	101
***	POLE POSITION	DSK	150	135
***	PRINTSHOP	DSK	454	409
***	PSI WARRIOR	K7	106	95
***	PSYCHEDELIA	K7	108	97
***	PSYTRON	K7	114	103
***	PYJAMARAMA	K7	94	85

		A	B	C
***	RACING DESTRUCTION SET	K7	182	164
***	RACING DESTRUCTION SET	DSK	198	178
***	RAID ON BUNGELING BAY	K7	157	141
***	RAID OVER MOSCOU	K7	112	101
***	RAID OVER MOSCOU	DSK	150	135
***	RAMBO	K7	87	87
***	RAMBO	DSK	132	118
***	REALM OF IMPOSSIBILITY	K7	134	121
***	REALM OF IMPOSSIBILITY	DSK	180	162
***	RED ARROW	K7	130	108
***	RED ARROW	DSK	134	120
***	RESCUE OF FRACTALUS	K7	130	117
***	RESCUE OF FRACTALUS	DSK	164	148
***	REVENGE OF MUTANT CAMELS	K7	99	89
***	REVS	K7	130	120
***	REVS	DSK	213	194
***	RIVER RAID	K7	108	97
***	RIVER RAID	DSK	290	225
***	ROAD RACE	K7	108	97
***	ROAD RACE	DSK	153	138
***	ROBIN OF SHERWOOD	K7	87	88
***	ROBIN OF THE WOOD	K7	114	100
***	ROCKY HORROR SHOW	K7	108	97
***	ROCK'N WRESTLE	DSK	150	139
***	ROCKY HORROR SHOW	DSK	134	120
***	ROCKY'S BOOT	DSK	134	121
***	RUPPERT	K7	101	91
***	SABRE WULF	K7	112	101
***	SABRE WULF	DSK	150	135
***	SCARABEUS	K7	108	98
***	SCARABEUS	DSK	140	126
***	SCHIZOPHRENIA	K7	114	103
***	SEVEN CITIES OF GOLD	K7	114	103
***	SEVEN CITIES OF GOLD	DSK	134	121
***	SHADOW FIRE	K7	124	112
***	SHERLOCK HOLMES	K7	160	144
***	SKYFOX	K7	125	113
***	SKYFOX	DSK	180	162
***	SLAPSHOT	K7	130	117
***	SOLO FLIGHT	K7	160	144
***	SORCERY	K7	124	112
***	SPACE DUST	K7	87	87
***	SPACE PILOT I	K7	148	134
***	SPACE PILOT II	DSK	127	114
***	SPACE SHUTTLE	K7	108	97
***	SPACE SHUTTLE	DSK	250	225
***	SPEED KING	K7	124	112
***	SPEED KING	DSK	137	123
***	SPELLUNDER	K7	134	121
***	SPITFIRE 40	K7	142	128
***	SPITFIRE 40	DSK	170	153
***	SLAPSHOT	DSK	140	126
***	SPORTER	K7	101	91
***	SPY HUNTER	DSK	130	110
***	SPY HUNTER	K7	101	91
***	SPY VS SPY	DSK	180	146
***	SPY VS SPY I	K7	124	112
***	SPY VS SPY II	DSK	178	160
***	SPY VS SPY II	K7	124	112
***	SPY'S DEMISE	DSK	170	153
***	STEVE DAVIS SNOOKER	K7	124	112
***	STAR LEAGUE BASEBALL	K7	130	117
***	STARGLIDER	K7	130	117
***	STARION	DSK	132	120
***	STEALTH	K7	115	100
***	STEALTH	K7	157	141
***	STEVE DAVIS SNOOKER	K7	101	91
***	STOCK CAR	DSK	675	475
***	STRIP POKER	K7	112	101
***	STRIP POKER STRIKE	K7	87	78
***	SUMMERGAMES	K7	118	104
***	SUMMERGAMES	DSK	180	162
***	SUMMERGAMES II	K7	118	104
***	SUMMERGAMES II	DSK	180	162
***	SUPER SILVER PACK	K7	142	127
***	SUPER ZAXIXON	K7	99	89
***	SUPER ZAXIXON	DSK	110	99
***	SUPERZAXIXON	K7	110	99
***	TALES OF ARABIAN NIGHT	K7	81	73
***	TALES OF ARABIAN NIGHT	DSK	130	110
***	TAPPER	K7	112	101
***	TAPPER	DSK	170	153
***	TAPPER	DSK	170	153
***	TERROR MOLINOS	K7	81	72
***	TEXTOMAT	DSK	450	405
***	THE BULGE	K7	122	110
***	THE HOBBIT	K7	165	148
***	THE HOBBIT	DSK	167	150
***	THE MUSIC STUDIO	K7	110	99
***	THE MUSIC STUDIO	DSK	239	215
***	THE QUILL	K7	190	171
***	THEATRE EUROPE	K7	127	114
***	THE SOLD A MILLION	K7	87	78
***	THEY SOLD A MILLION	DSK	155	140
***	THINK ON THE SPRING	DSK	134	108
***	THING ON THE SPRING	DSK	170	153
***	TIME BANDIT	K7	108	97
***	TOOL	CAR	292	263
***	TOPOGRAPHIE DU MONDE	K7	130	117
***	TORNADO LOW LEVEL	K7	83	75
***	TOUCHDOWN TENNIS	DSK	180	162
***	TOY BIZARRE	DSK	250	225
***	TRIVIA	K7	69	70
***	TRIVIA	DSK	111	100
***	UK TIME III	DSK	180	162
***	UNDERWILDE	K7	120	108
***	UNDERWILDE	DSK	134	108
***	UP AND DOWN	K7	112	101
***	URIDIUM	K7	130	117
***	URIDIUM	DSK	150	135
***	VERA CRUZ	K7	213	244
***	VIRGULE SENIOR	DSK	750	675
***	WAY OF EXPLODING FIST	K7	112	101
***	WAY OF EXPLODING FIST	DSK	170	153
***	WHO DARES WIN	K7	87	78
***	WHITE LIGHTNING	K7	221	199
***	WHO DARES WIN II	DSK	134	81
***	WHO DARES WINS II	DSK	163	147
***	WILD RIDE	K7	90	80
***	WILD WEST	K7	134	121
***	WINNIE THE POOH	DSK	198	178
***	WINNIE THE POOH	DSK	150	135
***	WIZARD'S LAIR	K7	124	112
***	WINTERGAMES	DSK	185	167
***	WIZARD	K7	121	109
***	WIZARD	DSK	208	185
***	WIZARDRY	K7	150	135
***	WIZARDRY	DSK	150	135
***	WORLD CUP	K7	106	95
***	WORLD SERIES BASEBALL	K7	107	98
***	YIE AR KUNG FU	K7	852	766
***	YABBA DABBA DOO	K7	99	89
***	YIE AR KUNG FU	K7	103	93
*	Z	K7	145	131
*	ZAXIXON	K7	112	101
*	ZAXIXON	DSK	150	135
*	ZEUS	K7	187	168
*	ZORK I	DSK	120	108
*	ZORK II	DSK	120	108
*	ZORK III	DSK	120	108
***	ZORRO	K7	105	95
***	ZORRO	DSK	170	153

MATÉRIEL GARANTI UN AN

(Documentation française)

	A	B	C
MONITEUR COULEUR EUREKA PERITEL	2750	2475	2120
MONITEUR MONOCHROME EUREKA VERT	1150	1035	895
ATMOS PERITEL	990	891	800
LECTEUR DISK ORIC AVEC DOS	2490	2241	2055
DEUXIEME DISK ORIC	1490	1341	1250
LECTEUR DE K7 ORIC	350	315	240
IMPRIMANTE 4 COULEURS ORIC	990	891	800
INTERFACE JOYSTICK	350	315	250

PRIX
A : PRIX TARIF
B : PRIX ABONNÉ
C : PRIX CLUB

MSX

		A	B	C
	3D KNOCK OUT	K7	69	80	85
	737 FLIGHT SIMULATOR	K7	114	103	71
	A VIEW TO A KILL	K7	130	117	61
★★	ADAPTATEUR SOFTCARD	S	118	104	72
★★	ALIEN 8	K7	101	91	78
★★	ALPHA SOUADRON	CAR	248	223	146
★★	NATARITIC ADVENTURE	CAR	248	223	146
★★	ATHELIC LAND	CAR	248	223	146
	BACKGAMMON SOFTCARD	S	229	229	144
	BANCODEST	K7	196	176	115
	BARKOTHERM SOFTCARD	S	229	216	144
	BATTLE OF MIDWAY	K7	114	103	68
	BEAMRIDER	K7	107	96	66
	BINARY LAND	K7	96	86	59
	BLAGGER	K7	81	73	52
	BOARD GAMES 1	K7	124	112	85
	BOMBULLS	K7	54	48	34
★	BOOGABOO	K7	69	90	55
	BOULDER DASH	K7	114	103	76
	BRIAN JACK SUPERSTAR	K7	114	103	71
	BRIDGE	K7	96	86	68
★	BUCK ROGERS	K7	116	77	85
	BUZZ OFF	K7	36	30	22
★★	CHACK'N POP SOFTCARD	S	140	121	115
★★	CHACK'N POP	K7	114	103	71
	CHALLENGER	K7	132	118	96
	CHALLENGER REVERSI	K7	130	117	61
★★	CHESS	CAR	198	178	120
	CHEVALIER	CAR	248	223	146
★★	CHORID Q SOFTCARD	S	190	171	115
★	CHUCKIE EGGS	K7	78	58	56
★	CLASSIC ADVENTURE	K7	76	70	52
★	COMPUTER CHESS	K7	76	70	61
★	CONTRACT BRIDGE	K7	112	101	67
	COO'NAN	K7	140	126	94
★★	CRAZY GOLF	K7	67	76	69
★	DATA BASE	K7	137	124	96
★	DATA BASE	DSK	258	230	153
★	DECATHLON	K7	107	96	63
★	DERNIER METRO	K7	132	119	101
★★	DISC WARRIOR	K7	130	117	61
	DOG FIGHTER	K7	64	58	52
★	E.T.	K7	198	178	120
★★	ELIOON	K7	114	101	71
★★	ENGLAND THE FLOATERS	K7	68	61	56
★★	FLIGHT DECK	K7	145	131	110
★★	FLIGHT DECK 737	K7	114	103	71
★★	FLIGHT PATH ANIMOX	K7	67	67	62
★★	FRIDAY THE 13TH	K7	114	103	71
★	GALAXIA	K7	84	58	43
★	GESTE D'ANTILLAC	K7	289	260	172
	GHOSTBUSTER	K7	147	130	90
	HARVEY SMITH SHOWJUMPER	K7	130	117	61
	HERCULE	K7	142	126	69
	HERO	K7	132	118	96
	HUNCHBACK	K7	61	73	52
	HUSTLER	K7	64	58	43
★	ILLUSIONS	K7	145	131	106
★	INTERCEPTOR	K7	145	131	110
★★	JET SET WILLY	K7	64	58	43
★	JET SET WILLY II	K7	69	61	56
	JUMP JET	K7	114	103	71
	KNIGHT LORE	K7	101	91	72
★★	KNOCK OUT	K7	114	103	71
★★	LAZY JONES	K7	101	91	72

SUPPORTS DSK
CASSETTE
CARTOUCHE
S

DISQUETTE
CAGE
CARTOUCHE
SOFTCARD

		A	B	C
	LE MANS	K7	114	103	71
	LE MANS SOFTCARD	K7	272	245	163
★★	LEGAL RUNNER	CAR	248	223	146
	LOGO	K7	229	206	138
	MACADAM BUMPER	K7	96	86	68
★★	MACKONT	K7	350	320	215
★★	MANDRAGORE	CAR	248	223	146
★★	MANIC MINER	K7	64	58	43
	MASTER OF THE LAMP	K7	120	108	82
★★	MAZE MAN	K7	64	58	43
★★	MONITEUR OOIN	K7	267	267	196
	MONKEY ACADEMY	CAR	248	223	146
	MUTANT MONTY	K7	79	71	62
	MX BAIKI	K7	234	211	170
	MX CALC	K7	234	211	170
	MX FONCTION	K7	234	211	170
	MX GRAPH	K7	234	211	170
	MX PLOT	K7	234	211	170
	MX STAT	K7	234	211	170
	MX STOCK	K7	234	211	170
	MX TEXT PRO	K7	234	211	170
★★	NIGHTSHADE	K7	64	58	43
★★	NORTH SEA HELICOPTER	K7	108	96	62
★★	OMEGA PLANET INVISIBLE	K7	267	240	173
★★	PASTFINDER	K7	107	96	63
★★	PING PONG	CAR	235	212	146
★★	PITFALL II	K7	107	96	62
★★	PITFALL HARRY	K7	64	58	43
★★	PYRO-MAN	K7	145	131	104
★★	RAID SUR BUNGELAY BAY	CAR	248	223	146
★★	RED MOON	K7	78	71	63
★★	RETURN TO EDEN	K7	64	58	43
★★	RIVER RAID	K7	89	89	62
★★	ROLL-BURRAH	CAR	248	223	146
	SCION	CAR	248	223	146
	SHARK HUNTER SOFTCARD	S	229	216	144
	SLAPSHOT	K7	107	96	68
	SNAKE BYTE	K7	112	101	71
	SORCERY	K7	120	108	82
	SPACE DAYS	K7	108	96	62
★★	STAR SEEKER	K7	108	96	62
★★	SUPER CHESS	K7	62	83	70
	SUPER BOWL	K7	114	103	71
★★	SWEET ACORN SOFTCARD	K7	160	171	115
★★	TARDIS	K7	238	213	146
★★	TEX	K7	238	213	146
★★	TEX	DSK	350	297	170
★★	THE HOBBIT	K7	140	126	107
★★	THE SHOWMAN	K7	114	103	71
★★	THE WRECK	K7	114	103	71
★★	TRACK AND FIELDS I	CAR	160	162	108
★★	TRACK AND FIELDS II	CAR	160	162	108
★★	TRI COMMUNICATION	K7	337	300	225
★★	XYZOLOG	K7	85	85	62
★★	ZAXXON	K7	116	102	80
	ZEN	K7	157	141	96

ORIC

		A	B	C
	16/15	K7	180	144	108
★★	3 D FONGUS	K7	140	125	96
	3 D MAZE	K7	64	58	43
	3 D DIXI 3D	K7	85	77	63
	3D WANDERER	K7	41	37	28
★★	3D MUNCH	K7	120	108	53
	A VIEW TO A KILL	K7	130	117	61
	AFFAIRE EN OR	K7	144	130	103
	AGLE D'OR	K7	180	115	81
	ADT CYBERMEN	K7	85	77	63
	ANDERION'S RAGE	K7	64	58	43
	ASSEMBLER DISSASEMBLER	K7	80	72	54
	ASSEMBL ANGLAIS	K7	250	225	175
	ASSEMBL ANGLAIS	DSK	300	270	210
★	ASSEMB. ESPAGNOL	K7	250	225	175
	ASSEMB. ESPAGNOL	DSK	300	270	210
	ATLANTIS	K7	140	126	108
	AUTHOR	K7	130	117	39
	BASIC ETENDU	K7	64	58	43
	BASIC PLUS	K7	120	108	63
	BASIC TURBO	K7	130	117	61

		A	B	C
	BUGGET FAMILIAL	K7	140	126	96
	BUGS BUSTER	K7	120	108	87
	BUSINESSMAN	K7	140	126	103
	CHALLENGE VOILE	K7	120	108	81
	CHALLENGER	K7	132	118	96
★★	CHALLENGER REVERSI	K7	130	117	90
	CHARACTER	K7	100	90	70
	CHESS	K7	58	53	45
	CHESS II	K7	41	37	29
★★	COBRA	K7	120	108	83
	COBRA PINBALL	K7	130	117	85
	COLOSSAL ADVENTURE	K7	38	34	27
	COMPILATEUR GRAPHIQUE	K7	250	225	187
	COURS DE SOLFEGE	K7	216	189	154
	CRISSBAT	K7	34	30	25
★	CRYPT SHOW	K7	82	53	56
	D A	K7	100	90	70
★★	DAMESGUESTERS	K7	54	50	45
	DATASAVE	K7	100	90	70
	DEAD	K7	106	95	79
★★★	DEFENSE FORCE	K7	90	72	29
★★★	DEMON DE MAUDITE	K7	140	126	110
★	DON JUAN ET ERAUDIUS	K7	136	122	96
★	DON T PANICKED	K7	54	51	45
	GOSSER G	K7	133	120	96
	DRACULA'S REVENGE	K7	80	72	53
	DRAUGHTS	K7	58	52	45
	DURENDAL	K7	120	108	83
	ELECTRO STORM	K7	80	72	38
	EXTENDED BASIC	K7	54	50	45
	FLIGHT 401	K7	74	67	48
★	FLIPPER	K7	140	126	96
	FORMULE 1	K7	130	117	90
	FORMULE 1	DSK	199	179	128
	FORTH	K7	97	87	81
★★	FRELON	K7	120	108	43
	FRIGATE COMMANDER	K7	55	50	42
	GALAXIAN	K7	80	72	58
	GEST	K7	124	112	76
	GHOST GOBLER	K7	82	74	48
	GHOSTMAN	K7	106	95	43
★★★	GRAPHIC LORGRAPH	K7	269	242	172
	GRAPHICLODGE	K7	140	126	88
★	GRAND CROSS TOAD	K7	82	74	48
★★	HADES	K7	250	225	185
	HARRIER ATTACK	K7	48	43	33
	HUNCHBACK	K7	58	52	38
	ICE GIANT	K7	80	72	58
	IMAGES	K7	106	95	96
	INITIATION C A D	K7	182	164	122
	INSECT INSANITY	K7	58	52	38
	INVADERS	K7	82	74	48
	ISLAND OF DEATH	K7	74	67	48
	IT ECAME	K7	120	108	83
	LA CITE MAUDITE	K7	140	126	96
	LE DERNIER METRO	K7	136	122	107
	LE MILLIONAIRE	K7	120	108	84
	LE SPECTRE D'ANNUBIS	K7	136	122	96
	LOGO	K7	267	256	191
	LODE RAIDER	K7	80	72	58
★★★	LORITEL	K7	246	256	261
	M A R C	K7	80	72	58
★★	MACADAM BUMPER	K7	150	144	113
★★	MASTER MIND	K7	250	225	180
	MEURTRE A GRANDE VITESSE	K7	160	144	130
	MICROBES	K7	133	120	96
	MISSION DELTA	K7	85	77	58
	MONITEUR DESASSEMBLEUR	K7	140	126	96
	MONOPOLIC	K7	149	134	107
	MONTSEUL	K7	137	123	96
	MOTS CROISES	K7	150	135	103
	MOTS CROISES	DSK	219	197	147
	MR WIMPY	K7	31	28	23
	MULTIGAMES 1	K7	31	28	23
★	MUSHROOM MANIA	K7	48	43	33
★★	MYSTERE ENDEAVRO	K7	182	164	127
	OBJECTIF FLYSEE	K7	140	126	101
	ORIO TERCE	K7	136	122	100
	ORIC BASE	K7	58	52	38
	ORIC CALC	K7	58	52	38
	ORIC FLIGHT	K7	32	29	24
	ORIC MON	K7	58	52	38
	ORIC MUNCH	K7	41	37	28
★★	ORISHAM	K7	136	122	102
	ORGRAPH	DSK	336	304	236
★★	PACIFIC PLASTA	K7	120	108	83
	PANIC TO BLUE	K7	140	126	83
	PLAYGROUND	K7	88	79	65
	POLYPHONIE	K7	180	162	121
★★	PROBE 3	K7	52	56	46
★	R-V DE LA TERREUR	K7	96	86	65
	RAT SPLAT	K7	41	37	28
	SAGA	K7	150	135	101
★★	SCUBA DIVE	K7	48	43	33
	SECRET DU TOMBEAU	K7	152	136	110
	SPACE WALL	K7	78	56	57
	SPIDERMAN	K7	120	108	83
★★	SUPER JEEP	K7	140	126	96
★	SUPER MISTERS	K7	82	53	56
	SUPERCOPY	K7	120	108	83
	SUPERHUNT	K7	52	54	46
★★	TALISMAN	K7	107	98	67
	TERRAINO	K7	120	108	84
	THE HOBBIT	K7	56	52	36
	THE QUILL	K7	100	90	70
	TITAN	K7	107	65	67
	TRESOR DU PIRATE	K7	80	72	58
★	TRIATHLON	K7	150	135	101
	TUBE SHOT	K7	82	74	48
	TYRANN	K7	165	149	116
★★	ULTIMA ZONE	K7	82	74	39
	VORTEXT	K7	264	239	178
	WORLD WAR 3	K7	88	79	65
★★	XENON 1	K7	87	67	71
★★	XENON 2	K7	94	84	65
	ZEBBIE	K7	52	56	46
	ZODIAC	K7	31	28	23
	ZORGONS REVENGE	K7	67	67	71

SPECTRUM

		A	B	C
★★	3 WEEKS IN PARADISE	K7	137	123	85
★★	3D MOVER	K7	175	156	133
	4 ème PROTOCOLE	K7	182	164	130
	A VIEW TO A KILL	K7	127	114	69
	AFFAIRE EN OR	K7	114	103	84
	AIR WOLF	K7	79	71	56
★★	CHEMICAL	K7	48	43	30
★★★	ALIEN 8	K7	110	99	79
★★	ANDROID 2	K7	85	76	51
★★	ARCADE HALL OF FAME	K7	112	101	79
★★	ARCHON	K7	153	137	101
★★	ARNHEM	K7	108	95	75
★★	ART STUDIO	K7	180	162	110
★★	ASTRO CLONE	K7	101	91	71
	ATIC ATAC	K7	64	58	47
	ATLANTIS	K7	135	122	96
★★	B.C.S QUEST FOR TIRE	K7	96	86	71
★★	BACK PACKERS	K7	104	94	73
	BACK TO SKOOL	K7	61	54	56
	BALADE DU LUTIN	K7	120	108	85
	BALLE DE MATATON	K7	124	112	87
★★★	BARRY MAC GUIGAN BOXING	K7	51	62	56
★★	BATAILLE POUR MIDWAY	K7	120	108	83
★★	BATTLE OF THE PLANET	K7	118	107	63
	BEACH HEAD	K7	80	72	54
	BEAR BOVVER	K7	25	23	8
	BIG BEN STRIKES AGAIN	K7	66	60	42
★★	BLADE RUNNER	K7	130	117	78
★★	BLUE MAX	K7	110	99	77
	BORED OF THE RING	K7	106	95	75
	BOUNTY HUNTER	K7	112	101	79
★★	BOXING	K7	81	73	52
★★	BRIDGE PLAYER 3	K7	136	122	96
★★	BROADSTREET	K7	111	100	78
★★	BRUCE LEE	K7	64	58	47
	BUCK ROGERS	K7	112	101	76
★★	CHESS THE TURK	K7	96	86	71
★★	CNG SUR CNG	K7	59	62	52
	COBALT	K7	54	50	45
	CODE NAME MAT II	K7	87	87	83
	COMBAT LYNX	K7	96	86	71
★★	COMMANDO	K7	94	86	67
	COMPILATEUR INTEGRAL	K7	250	225	187
★★	COMPILATION 13	K7	124	112	76
★★	COMPILATION 14	K7	51	62	56
★★	CONFUZION	K7	67	79	83
	CORN CROPPER	K7	25	23	8

		A	B	C
	COSMIC CRUISER	K7	64	56	44
★★	COSMICS WAR TOADS	K7	96	69	71
	CRITICAL MASS	K7	100	90	70
	D THOMSON'S DECATHLON	K7	78	71	54
	D THOMSON'S SUPERTEST	K7	87	79	66
	DAMBUSTERS	K7	124	112	96
★★	DARK STAR	K7	85	86	83
★★	DEATH STAR INTERCEPTOR	K7	96	60	54
★★	DEATH WAKE	K7	96	86	71
	DESIGNER PENCIL	K7	111	100	71
★★	DICKENARR REVENGE	K7	124	112	76
★★	DUNDARACH	K7	115	104	79
★★	DYNAMITE DAN	K7	87	79	66
	EDITOR ASSEMBLER	K7	124	112	96
★★	ELITE	K7	106	95	79
	ENDURO	K7	73	56	56
	ENIGMA FORCE	K7	118	107	83
	EVIL CROWN	K7	124	112	96
★★★	FAIRLIGHT	K7	118	107	83
	FALCON PATROL II	K7	78	71	80
★★	FALL GUY	K7	79	71	56
	FIGHTER PILOT	K7	84	78	47
	FIGHTING WARRIOR	K7	64	58	47
★★	FIRE	K7	112	101	79
	FOREIGNER CLUBS	K7	88	81	67
	FORMULA ONE	K7	114	103	61
★★	FRANK BRUNO'S BOXING	K7	100	90	63
★★★	FRANKIE GOES HOLLYWOOD	K7	137	120	96
	GESTION DE FICHIER	K7	169	153	115
	GIFT FROM THE GODS	K7	124	112	87
★★	GLADIATOR	K7	110	99	78
★★	GLASS	K7	92	83	65
	GO TO HELL	K7	73	56	56
	GREMLINS	K7	124	112	76
	GUNFRIGHT	K7	112	101	79
★★★	GYRON	K7	130	117	79
★★★	GYROSCOPE	K7	69	80	84
★★	HACKER	K7	114	103	84
	HAVOC	K7	104	94	73
★★	HELI	K7	78	71	56
★★	HERBERT'S DUMMY RUN	K7	127	114	96
★★	HERO	K7	73	56	56
★★	HEROES OF KARN	K7	59	53	45
★★	HIGHWAY ENCOUNTER	K7	100	90	74
★★★	HOBBIT	K7	157	141	101
	HULK	K7	122	110	84
★★	HUNCHBACK	K7	78	70	47
	HUNCHBACK II	K7	78	70	57
	HYPERSPORTS	K7	96	69	71
★★	I.S. MAJUTE	K7	140	126	96
★★★	IMPOSSIBLE MISSION	K7	107	96	79
★★	INTERCEPTOR COBALT	K7	96	86	70
★★★	INTERNATIONAL KARATE	K7	55	56	63
★★	INTERNATIONAL RUGBY	K7	84	78	70
	JAWS	K7	25	23	8
★★	JET PAC	K7	112	101	79
★★	JET SET WILLY	K7	83	57	47
	JEU DE DAMES	K7	130	106	85
	JUGGERNAUT	K7	101	91	71
★★★	KNIGHT LORE	K7	112	101	79
★★	KONG STRIKES BACK	K7	96	77	52
★★	KORONIS RIFT	K7	94	84	67
	LA QUETE DU CHEVALIER	K7	127	114	92
	LA QUETE DU PHARAON	K7	127	114	84
	LA VILLE FANTOME	K7	81	62	89
★★	LAZY JONES	K7	67	78	67
★★	LE MILLIONAIRE	K7	130	117	85
★★	LE SURVIVANT	K7	117	106	86
★★	LODE RUNNER	K7	107	96	78
	LOMBRICS	K7	84	80	67
★★★	LORDS OF MIDNIGHT	K7	88	80	64
★★★	LORDS OF THE RING	K7	183	164	113
★★	LORIGRAPH	K7	161	172	131
★★	MACADAM BUMPER	K7	140	126	106
	MANAGER	K7	130	117	85
★★	MANDRAGORE	K7	239	215	177
★★★	MANIC MINER	K7	58	61	50
★★	MARSPORT	K7	127	114	92
	MATCH DAY FOOTBALL	K7	101	91	71
★★	MATCH POINT TENNIS	K7	128	115	90
★★	MEGAHITS	K7	125	113	89
★★	MI TABOULIS	K7	105	95	75
★★	MICRO OLYMPICS	K7	122	110	85
★★	MICRO SCRABBLE	K7	257	231	162
★★	MICROSAFENS	K7	136	125	101
★★	MINDER	K7	124	112	87
★★	MINDSHADOW	K7	87	87	83
★★	MISTER FREEZE	K7	40	38	25
★★	MOON CREES	K7	79	71	56
★★	MORDON'S QUEST	K7	79	71	56
★★	MOVIE	K7	104	94	73
★★	MUGSY 1	K7	61	73	50
★★	MUGSY 2	K7	90	81	70
★★	NEVER ENDING STORY	K7	127	114	89
★★	NIGHT FALOO DOG	K7	127	114	89
★★	NIGHT GUNNER	K7	78	70	41
★★	NIGHTSHADE	K7	125	113	79
★★	NODES OF YESOD	K7	130	117	78
★★	NOMAD	K7	82	83	80
★★	NOW GAMES	K7	112	101	83
★★	NOW GAMES II	K7	100	90	76
★★	ON THE RUN	K7	137	123	96
★★	ONE ON ONE	K7	137	123	96
★★	PANIQUE	K7	98	59	51
★★	PANDAMONE	K7	112	101	79
★★★	PAWS	K7	67	78	63
★★	PEDRO	K7	25	23	8
	PENETRATOR	K7	78	71	58
★★	PIPELINE SCUB	K7	79	71	56
★★	PRINT PLUS	K7	124	112	91
★★	PROFANATION	K7	114	103	84
★★	PROJECT FUTURE	K7	79	71	57
★★	PUNCHY	K7	64	58	50
★★★	PSYTRON	K7	107	98	69
★★	RAID OVER MOSCOU	K7	69	63	54
★★	RAMBO	K7	69	63	54
★★	RAMPARTS	K7	54	50	45
★★	REALM OF IMPOSSIBILITY	K7	51	62	56
★★	RIDDLER'S DEN	K7	112	101	79
	RIVER RAID	K7	73	56	56
★★	ROBIN OF SHERLOCK	K7	101	91	71
★★	ROBIN OF SHERWOOD	K7	124	112	96
★★	ROCKY HORROR SHOW	K7	114	103	84
★★	ROLAND'S RAT RACE	K7	92	83	56
★★	ROM CRASTER	K7	89	81	67
★★	RUPPERT	K7	137	110	65
★★	SABOTEUR	K7	111	100	78
★★	SABRE WULF	K7	65	77	62
★★	SCHOOPINENA	K7	68	60	50
★★	SCUBA DIVE	K7	80	54	20
★★	SHADOW OF THE UNICORN	K7	215	193	145
★★	SHADOWFIRE	K7	115	104	62
★★	SHOOT THE GAMES	K7	110	99	77
★★	SIR FRED	K7	137	123	65
★★	SIR LANCELOT	K7	96	81	53
★★	SKYFOX	K7	134	121	67
★★	SOFTWARE STAR	K7	104	94	73
★★	SORCERY	K7	137	123	100
★★	SORCERER'S SHADOW	K7	122	110	80
★★	SOULS OF DRACON	K7	114	103	84

COTES
★★★ INDISPENSABLE
★★ RECOMMANDÉ
★ BON

		A	B	C
★★	SOUTHERN BELLE	K7	101	91	71
★★	SPACE SHUTTLE	K7	106	95	78
★★	SPIDERMAN	K7	92	83	66
★★	SPITFIRE 40	K7	124	112	87
★★	SPORTS HERO	K7	78	71	54
★★	SPY HUNTER	K7	64	58	47
★★	SPY VS SPY	K7	111	100	78
★★	STAR SEEKER	K7	124	112	87
★★★	STAR STRIKE	K7	88	61	50
★★	STARION	K7	78	71	56
★★	STARQUAKE	K7	80	72	53
★★	STEVE DAVIS SNOOKER	K7	87	70	70
★★	SUPER CHESS 3.5	K7	130	117	79
★★	SUPER PIPELINE 2	K7	78	71	56
★★	SUPER SILVER PACK	K7	138	122	94
★★	SWEEWO'S WORLD	K7	78	71	56
★★	SWORDS AND SORCERY	K7	110	99	78
★★	TAU CETI	K7	130	117	79
★★	TALES OF ARABIAN NIGHTS	K7	66	61	50
★★	TALOS	K7	92	83	56

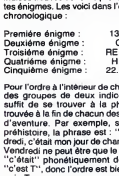
		A	B	C
★★	TAPPER	K7	112	101	79
★★★	TAU CETI	K7	85	96	62
★★★	TECHNICIANS	K7	92	80	61
★	TERROR MELINOS	K7	92	63	56
★★	THAT'S THE SPIRIT	K7	92	80	66
★	THE BUGGLE	K7	122	110	65
★★	THE COVENANT	K7	87	67	63
★★	THE CUSTARD KID	K7	54	49	41
★★	THE GATES OF HAZZARD	K7	87	79	63
★★	THE LEGEND OF AVALON	K7	92	63	66
★★	THE PAWN	K7	130	108	96
★★	THEY SOLD A MILLION	K7	107	96	66
★★	THINK	K7	58	56	50
★★	TIR NA NOG	K7	118	107	83
★★	TOMAHAWKS	K7	112	101	79
★★	TOY BIZARRE	K7	96	88	73
★★	TRASHMAN	K7	96	86	50
★★	TRAVEL WITH TRASHMAN	K7	68	60	50
★★	UNDERWURLDE	K7	112	101	79
★★	VOX	K7	178	160	126
★★	WAY OF EXPLODING FIST	K7	139	125	98
★★	WINTERGAMES	K7	68	66	69
★★	WIZARD'S LAIR	K7	96	86	71
★★	WORLD SERIES BASEBALL	K7	78	68	54
★★	WORLD SERIES BASKETBALL	K7	101	91	71
★★	XCEL	K7	81	73	52
★★	YIE AR KUNG FU	K7	64	58	47
★★	YOUR HEALTH	K7	137	123	95
★★	ZAMDRIN	K7	114	103	73
★★	ZENJI	K7	96	86	71
★★	ZIP ZAP	K7	64	58	47
★★	ZORRO	K7	112	101	79
	ZZOOMM	K7	95	23	8

THOMSON

		A	B	C
	16/15 TO7/70	K7	180	144	110

EURÊKA : LA DER DES DER !

Après six semaines de patience, nous sommes (enfin) en mesure de vous donner la dernière solution d'Eurêka, celle qui ne fait plus appel aux jeux d'aventure mais seulement à la déduction et à la logique. Prenez deux aspirines, baissez l'éclairage, enfermez-vous à clef pour que : 1) vos parents, 2) votre femme, 3) vos mômes, 4) vos animaux, 5) vos oncles et tantes, 6) vos voisins, 7) vos copains, 8) le facteur, 9) Jean Lecanuet (UDF), 10) le téléphone ne viennent pas vous déranger (faites particulièrement attention au 9, il est très bête, il ne s'est pas encore aperçu que la campagne était terminée et il continue à frapper aux portes pour expliquer son "programme"), et prenez aussi du Valium, on ne sait jamais, l'aspirine étant ce



qu'elle est, vous pourriez en avoir besoin.
Je vais d'abord vous rappeler les indices trouvés dans les précédentes énigmes. Les voici dans l'ordre chronologique :

Première énigme :	13 et T
Deuxième énigme :	C et .
Troisième énigme :	RE et N
Quatrième énigme :	H et D
Cinquième énigme :	22, et S

Pour l'ordre à l'intérieur de chacun des groupes de deux indices, il suffit de se trouver à la phrase trouvée à la fin de chacun des jeux d'aventure. Par exemple, sur la préhistoire, la phrase est : "Vendredi, c'était mon jour de chance", Vendredi ne peut être que le 13 et "c'était" phonétiquement donne "c'est T", donc l'ordre est bien 13 puis T.
Voyons maintenant le texte du sixième et dernier poème. Voici les quatre premiers vers :

Combine les indices que tu viens de trouver,
Et place les en rangs de telle sorte qu'à la ronde,
Rangeant les cinq du haut, tu cries à tout le monde,
"C'est ça, c'est bien cela qu'il fallait essayer !".

D'abord, on constate qu'il faut ranger les cinq du haut, ce qui semble indiquer qu'il y a aussi une rangée du bas. Or, il y a deux fois cinq indices, il faut donc les mettre sur deux lignes :

13 C RE H 22.
T . N D S

Et se démerder à les mélanger pour que les cinq indices de la rangée du haut veuillent dire quelque chose. Vous pouvez essayer, il n'y a qu'une façon de les ordonner, la voici :

RE CH 22. 13

Ne nous préoccupons pas de la rangée du bas pour l'instant. Ça veut dire quoi, ce charabia ? Si comme moi vous avez le malheur d'être athée, agnostique, anticlérical et laïque, vous n'y comprenez certainement que dalle. C'est pourtant une notation classique qui signifie : Révélations, Chapitre 22, Verset 13. Et ça se trouve où, cette bible ? Dans la bible ! N'importe quel catholique un tant soit peu pratiquant vous le dira : c'est comme 205 GTI, ou SNCF, ou COFD, ce sont des abréviations qui sont pessées dans le "langage" courant, si j'ose dire. On va faire un tour dans la Bible ? Bien n'importe laquelle, cependant. Deuxième strophe :

Il te faut remonter pour continuer la course,
Jusqu'au texte en anglais qui constitue la source...

Alors, quelle Bible ? J'attends ? Déconnez pas, c'est marqué en toutes lettres. Le texte ANGLAIS ! Oui, la Bible en anglais. Je signale au passage pour ceux qui diraient "oh, eh, c'est trop dur, où est-ce qu'on trouve ça ?" qu'Eurêka tenait à disposition la dite Bible (ze bailleboeik) pour ceux qui seraient arrivés jusque là. Il n'y en a pas eu. Voici le verset en question :

Notez que le chiffre 13 fait partie du verset lui-même. Regardons les deux vers suivants :

Tu le replaceras dans la base qui convient,
Le code d'Eurêka en cet endroit revient.

Là, ça se complique. Depuis le début des aventures, l'accent est mis sur le poids des lettres par rapport à leur place dans l'alphabet. La base qui convient, c'est la seule à laquelle nous sommes habitués, la bonne vieille base 10. Donc, il va falloir numéroter chacune des lettres de la phrase par rapport à son ordre "d'entrée en scène". Un piège à éviter : la numérotation en base 10 ne commence pas à un, mais à zéro, bien sûr. Et ça donne :
(voir tableau ci-dessous)

Pour qu'à un simple chiffre leur somme soit réduite

On va additionner les nombres, puis réduire le résultat jusqu'à ce qu'il ne représente plus qu'un chiffre. Exemple : pour le N, on additionne 15 + 40 + 63, ce qui donne 118. On réduit 118 en additionnant chacun des chiffres qui le composent, soit 1 + 1 + 8 = 10, ce qui n'est pas suffisant, on continue donc : 1 + 0 = 1. Le poids définitif du N sera donc 1. Voici les autres lettres :
T = 25 + 43 + 52 = 120 = 1 + 2 + 0 = 3
H = 26 + 44 + 53 = 123 = 1

```
0000000000111111111122222222233333333344444444455555555556666666667777
0123456789012345678901234567890123456789012345678901234567890123456789012
13 I AM ALPHA AND OMEGA, THE BEGINNING AND THE END, THE FIRST AND THE LAST
```

Le premier 1 a donc 3 comme valeur, le premier M vaut 6, et ainsi de suite. Regardons la strophe suivante :

Ce dont tu as besoin, pour décoder la clé,
Et libérer les nombres et leur donner bon air,
C'est de trouver ceux qui sont trois fois répétés,
Pour ceux qui le sont quatre, ignore la dernière.

Bon, on va décoder la clé, pas de problèmes, libérer les nombres, on va essayer, et leur donner bon air, J'accord. Là, c'est de la poésie à l'état pur, mais à part le fait qu'il faut retenir des nombres, je vous laisse savourer.
Trouvons donc ce qui est trois fois répété dans ce verset. On trouve du premier coup d'oeil : c'est le mot AND. Ce qui l'est quatre fois, c'est le mot THE, mais on nous conseille d'ignorer la dernière répétition. On ne tiendra compte que des trois premières. Et là, bru-talement, sans transition, ça devient encore plus compliqué que tout à l'heure. Examinons le vers suivant :

Trouve le poids des lettres et mets-le sur les rangs

Pour chacune des lettres de chacun des mots, il faut attribuer la valeur correspondante dans la phrase. Par exemple, pour le premier THE, le T prend la valeur 25, le H la valeur 26 et le E la valeur 27. On fait pareil pour les deux autres occurrences de THE et pour les trois de AND, et on met les résultats en rang. Ça donne :

THE	AND
25 26 27	14 15 16
43 44 45	39 40 41
52 53 54	62 63 64

Vers suivant :

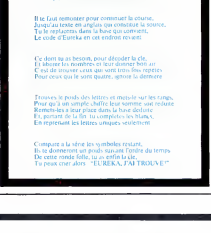
+ 2 + 3 = 6
E = 27 + 45 + 54 = 126 = 1 + 2 + 6 = 9
A = 14 + 39 + 62 = 115 = 1 + 1 + 5 = 7
D = 16 + 41 + 64 = 121 = 1 + 2 + 1 = 4

Résumons pour clarifier :

T = 3
H = 6
E = 9
A = 7
N = 1
D = 4

Allez, vous reprendrez bien un petit vers ?

Remets-les à leur place dans la base déduite


CHAPITRE SIX

Eurêka!

Combine les indices que tu viens de trouver,
Et place les en rangs de telle sorte qu'à la ronde,
Rangeant les cinq du haut, tu cries à tout le monde
"C'est ça, c'est bien cela qu'il fallait essayer !".

Il te faut remonter pour continuer la course,
Jusqu'au texte en anglais qui constitue la source.
Tu le replaceras dans la base qui convient,
Le code d'Eurêka en cet endroit revient.

Ce dont tu as besoin, pour décoder la clé,
Et libérer les nombres et leur donner bon air,
C'est de trouver ceux qui sont trois fois répétés
Pour ceux qui le sont quatre, ignore la dernière

Trouve le poids des lettres et mets-le sur les rangs,
Pour qu'à un simple chiffre leur somme soit réduite
Remets-les à leur place dans la base déduite
Et, portant de la fin tu compteras les blancs,
En reprenant les lettres uniques seulement

Compte à la série les symboles restant,
Puis donnent-et un poids suivant l'ordre du temps
De cette ronde folle, tu as enfin la clé,
Tu peux crier alors : "EURÊKA, J'AI TROUVÉ"

En reprenant les lettres uniques seulement.

Je vais vous l'expliquer presque mot par mot, parce que sinon, on est pas sorti de l'auberge. En partant de la fin, c'est de la fin du verset qu'il s'agit. Tu compléteras les blancs, sous-entendu les blancs de notre liste de 0 à 9. En reprenant les lettres uniques seulement veut dire que si l'occurrence tombe sur une lettre qui est déjà dans cette liste, il faut chercher la suivante.

On va donc chercher tout d'abord la première occurrence de 0 en partant de la fin dans le verset. Bien sûr, il s'agit des unités (car il n'y a pas de chiffre huit dans les dizaines, le vers n'est pas assez long). Donc, le premier 0 est celui de 70, qui représente un L. Le L n'est pas dans notre liste : g a r d o n s - l e . Cherchons la première occurrence de 2 : c'est 72 qui représente un S. Il n'est pas utilisé non plus, on le garde. La première occurrence de 5, c'est en 65, c'est un blanc. Comme on ne complète pas un blanc par un autre blanc, on continue et on tombe sur 55, un autre blanc. Toujours pas ! On continue, 45 : c'est un E. Or, il se trouve déjà dans notre liste : on laisse tomber, ogué ogué, on continue. 35 : c'est un I, non encore utilisé, on peut le prendre. Oui ! Dernier blanc à remplir : le 8. Première occurrence : 68, un E, on l'a déjà, deuxième : 58, un R, ça colle. Banco. Voilà notre fameuse liste mise à jour :

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
L N S T D I H A R E

Malgré les apparences, on y est presque. Il ne reste plus qu'un petit écueil, encore plus compliqué que tout le reste, bien sûr. Pour le résoudre, voyons les derniers vers :

Compare à la série les symboles restant,
Puis te donneront un poids suivant l'ordre du temps,
De cette ronde folle, tu as enfin la clé,
Tu peux crier alors : "Eurêka, j'ai trouvé !"

Bon. Les symboles restant, mis à part le fait qu'il manque un s à la fin de restant, ce sont ceux du début, ceux de la rangée du bas : T, . N, D et S, rangés "dans l'ordre du temps", c'est-à-dire dans l'ordre chronologique des jeux d'aventure. Si on les compare à la liste que l'on vient d'obtenir, le T prend la valeur 3, le N la valeur 1, etc. Seul le point reste tel qu'il est, n'ayant pas de poids. Voilà ce qu'on obtient :

T = 3
. = .
N = 1
D = 4
S = 2

Ce qui nous donne 3.142, qui est Pi arrondi à la troisième décimale. Donc, euh, donc rien du tout. Voilà. La solution finale d'Eurêka est "3.142". Il ne vous reste plus qu'à crier "Eurêka, j'ai trouvé !" et vous pourrez ensuite ouvrir la porte que vous avez fermée il y a une demi-heure. Attention, car Jean Lecanuet est peut-être caché derrière.

ABONNEZ-VOUS À HEBDOGICIEL

572 francs pour 52 numéros achetés chez votre marchand de journaux. Dur, hein, 572 francs ? Faut les sortir !
Et si vous vous abonniez ? 450 francs au lieu de 572, ça marche ? Et un abonnement pour six mois vous coûtera seulement 230 francs.

ECONOMISEZ 122 FRANCS

Si vous faites partie du Club Hebdogiciel, vous avez gagné 10% de mieux. 405 francs pour un an et 207 francs pour 6 mois. Le bulletin est là, dessous, on se dépêche.

ABONNEMENT

A renvoyer à HEBDOGICIEL, service Abonnement, 24 rue Baron 75017 PARIS

Je m'abonne au tarif super-extra génial de 450 francs pour 52 numéros, au lieu de 52 x 11 = 572 francs. Pour 26 numéros, j'en prends pour 230 francs au lieu de 286, ce qui n'est déjà pas si mal. Les étrangers doivent sortir 80 francs de plus pour un an et 40 francs de plus pour six mois.

Nom : .....
Prénom : .....
Adresse complète : .....
Ordinateur utilisé : .....

N° de carte obligatoire pour les membres du Club : .....

MEMBRES DU CLUB DÉDUISEZ VOUS-MÊMES LES 10 %

France :
1 an : ☐ 450 francs
6 mois : ☐ 230 francs

Etranger :
☐ 530 francs
☐ 270 francs

Membres du Club, déduisez vous mêmes les 10% soit :
Règlement joint : ☐ CCP
☐ Chèque bancaire

BD

EBDITO

Je vous avais promis la semaine dernière de vous passer les photos de la réunion de "196 cm", mais bernique : elles ne sont pas développées. Je me demande ce que fout le service de presse du Sieur Tourain.
Cette semaine, à part le Maëster, je ne vois pas ce qu'on peut retenir. Ah, oui est le temps où il sortait quatre albums de Reiser par semaine (té, j'exagère, mais j'utilise la méthode classique dite du "good ol'time") ?
Eh, je me suis planté, j'ai oublié de voter, parce que je croyais que le 16 mars on passait en horaire d'été et que le 23 on votait. Résultat, non seulement j'ai pas voté, mais je suis arrivé de deux heures en retard au boulot. Perce qu'en plus, je m'étais planté là aussi : au lieu d'avancer d'une heure, j'ai retardé d'une.
Notez l'intervention de Milou Moulou, l'homme qui a presque le même nom que moi mais qui n'est pas moi. De temps en temps, il viendra fourire sa merde, et je ne peux pas l'en empêcher : c'est lui qui monte cette page. Dur.
Milou.

BD Parade!

L'HOMME A LA VALISE	GOOSSENS	18
LA FEMME DU MAGICIEN	BOUCQ/CHARYN	17
TRAGIQUES DESTINS	VUILLEMIN	17
ZEPPELIN	PEPE MORENO	17
CLARKE ET KUBRICK 3	FONT	17
CLARKE ET KUBRICK 2	FONT	17
MORBUS GRAVIS	SERPIERI	17
MAESTER ET BOULES DE GOMME	MAESTER	17
MORTES SAISONS	BERTHET/ANDREAS	17
MEMOIRE DES ECUMES	CAZA/LEJALE	17
LE BAL DE LA SUEUR	RALPH/CROMWELL/REBS	17
KRAKEN	BERNET/SEGURA	17
LA GUERRE DES OREILLES	TRAMBER	17
FOLIES ORDINAIRES	SCHULTHEISS	17
QUEQUETTE BLUES	BARU	17
OUTSIDERS	RODOLPHE/FERRANDEZ	17
VIET BLUES	MUNOZ/SAMPAYO	17
BONJOUR, MONDE CRUEL	GEERTS	17

PASSE SIMPLE

Ça, c'est une œuvre de Fournier datant de 1983. Si vous me lisez en 1997, elle a 14 ans, si vous me lisez à parution, elle a 3 ans. En passant, remarquez à quel point je prends soin de vous : je vous mâche la besogne et les calculs. A propos de calculs, en 1997 vous aurez 11 ans de plus que maintenant et ils seront rénaux, tout ça pour dire que vraiment, cet album ne m'inspire pas beaucoup, puisque je parle d'autre chose.

Fournier a été influencé par Franquin, je dis pas ça pour jouer les historiographes mais pour donner une idée du dessin. Tiens, justement, l'autre jour j'ai discuté avec Milou Moulou, qui est celui qui monte la maquette de cette page, parce qu'il est très branché en bd aussi, et on n'était pas d'accord là-dessus. Un critique doit-il être un historien ou pas ? Personnellement, je trouve que non, savoir que le cousin de la belle-sœur du dessineur a été influencé par le concierge de la tante de Franquin m'emmerde. Un album, pas le choix : il est bon ou il est pas bon, en gros. Tu es d'accord, Milou Moulou ? Je lui laisse la place pour répondre :

NAN !

Voilà, il est pas d'accord. Je précise qu'on est pas de la même famille, malgré la ressemblance de noms. Le Fournier, pour les mômes de moins de 6 moïs (qu'ils puissent se dé'outer).

LE SIGNE D'YS de FOURNIER chez FLEURUS, 33,50 contradicteurs.

LUNETTES

Arrêtez de trembler. Relaxez-vous. Si votre fauteuil le permet, inclinez-le en arrière. Posez ce cerveau sur vos genoux, vous pouvez très bien lire à quarante centimètres. Respirez à fond pendant une minute. Trichez pas, j'ai dit une minute. Ok, ça y est ? Maintenant, lisez lentement : L'action se passe de commentaires et à Paris.
Hein ? J'avais raison, de vous imposer le calme, non ? Attendez, reprenez votre souffle et lisez ce qui suit. Une flature, c'est coton.
Ah, ça frappe, hein ? C'est extrait du premier album de Maëster. C'est le genre de truct que j'aurais bien aimé sortir, ça. Surtout le premier. L'action se passe de commentaires et à Paris, vous vous rendez compte ? Moi, j'aurais fait ça, j'arrêterais les gens dans la rue pour leur dire : Eh, psiee, psieu, écoutez ce que j'ai trouvé !
Le dessin, doit-je l'évoquer ? Y a-t-il encore des crétins qui ne connaissent pas Maëster, le seul dessineur qui caricature mieux que Cabu, avec ses bonnes sœurs salopes, ses privés exhorbités, ses vamps plus ingénues que nature, ses rockers idiots et ses savants fous ? Si oui, qu'ils restent crétins. Z'avaient qu'à réegir avant, merde. Maëster de contraste, comme dirait mon bouquin de géo.

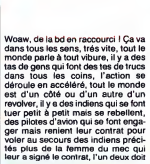
MAESTER ET BOULES DE GOMME de MAESTER chez AUDIE, 45 patiques.

MOI PAS ETRE A HAUTEUR

C'est chiant, quand même. Des fois, je rêve d'un monde merveilleux où il aurait en tout et pour tout deux albums de bandes dessinées. Mon boulot s'en trouverait grandement simplifié. Toutes les semaines, je dirais : "cet album, comme la semaine dernière et celle d'avant, est très bon. L'autre est mauvais". Et personne ne viendrait me chercher des poux dans la tête, parce que tout le monde serait d'accord. Quel pied. Il n'y aurait pas de nouveaux courants, pas de mode, pas d'albums qui plaisent à certains et pas à d'autres, tout le monde aimerait Goossens, ça serait chouette. Mais tous les matins, je me réveille, encore pantelant du rêve si chiant de vérité, et je prends conscience lentement que Madame Milou est en train de me secouer en me disant : "C'est l'heure ! Il faut que tu donnes ton avis sur les nouveaux albums !" L'horreur.
Ce matin, c'était le Yann-Le Gall. Je l'ai lu et j'ai pas compris. Des fois, je ne comprends pas parce qu'il n'y a rien à comprendre, mais là, il y a quelque chose à comprendre, je le sens, mais je ne sais pas quoi. L'histoire pourrait être celle d'un album d'aventures classique, mais le dessin et les dialogues viennent mettre leur pied dans le plat et tout chamboulier.
Ce qui m'embête le plus, c'est que je suis le seul à pas comprendre. Tout le monde trouve ça vachement bien. Vous aussi, sûrement. Tant mieux, j'aime bien Yann, d'habitude. Faites-lui plaisir, essayez de comprendre.

LA LUNE NOIRE de YANN et LE GALL chez GLENAT, 39,50 cauchemars.

VIIITE !



Woaw, de la bd en raccourci ! Ça va dans tous les sens, très vite, tout le monde parle à tout vibure, il y a des tas de gens qui font des tas de trucs dans tous les coins, l'action se déroule en accéléré, tout le monde est d'un côté ou d'un autre d'un revolver, il y a des indiens qui se font tuer petit à petit mais se rebellent, des pilotes d'avion qui se font engager mais renient leur contrat pour voler au secours des indiens précités plus de la femme du mec qui leur a signé le contrat, l'un deux doit amoureuse d'un des pilotes et qui fait des bonnes bouffes mais qui était là avant ceux dont je viens de parler et qui sait que le "désherbant" n'en n'est pas et qu'en fait il s'agit d'un produit qui tue les indiens, vous voyez, on retombe sur nos pattes, et donc le Pape (que est unijambiste, en passant) se fait tuer mais on ne sait pas par qui, enfin, on se doute que c'est le propriété des terres qui le tue pour qu'il ne puisse pas dire ce qu'il sait aux autres pilotes, mais ceux-ci découvrent dans le blouson de l'unijambiste des notes révélant la tourberie, pendant ce temps la femme du proprio (qui passe son temps à se beurrer la gueule) tombe amoureuse d'un des pilotes, je ne sais pas lequel exactement parce que j'ai se ressemblent un peu tous, d'ailleurs je ne sais même pas combien il y en a, alors le proprio provoque le type en duel, mais un habitant du village vient tuer sa femme parce qu'elle avait écrasé son môme au début du bouquin, excusez-moi j'avais oublié de vous le dire, alors le type se venge, ça fait comme une vendetta en plus gros, et ça continue comme ça sur 48 pages.
Malheusement, c'est un peu trop espagnol et embrouillé pour que ça soit lisible sans problème.

SUR LA JUNGLE DES DAMNES de MORA et DE LA FUENTE chez DARGAUD, 42 avions.

GROSSES BOTTES

Accrochez-vous à vos plantes vertes : l'album dont je vous entretiens présentement explique et justifie la présence des sculptures mystérieuses dans les temples Incas, des "pistes d'atterrissage" gigantesques dans les Andes et des statues de l'île de Pâques. Comment diable ? Par la venue d'extra-terrestres ! Ouaaaaaiii

LE BAWNZ
MEMBRE DU CLUB
HEY KIDS GRACE À MA CARTE HEBDOGICIEL J'AI DES RÉDUC. DE 30% SUR LES TRONÇONNEUSES
ET AVEC MA TRONÇONNEUSE JE ME FAIS DES RÉDUCTIONS SUR TOUT CE QUI BOUGE
RO
MAIS LE MIEUX, LE FIN DU FIN AVEC MA CARTE HEBDOGICIEL...
C'EST QUE JE PEUX TIRER SUZANNE AVEC UNE RÉDUCTION DE 30%
SBOÏNG SBOÏNG
JE PEUX AUSSI TIRER LUCIENNE AVEC UNE RÉDUCTION DE 30%
CHLA CHLA
ET AVEC MES ÉCONOMIES JE ME SUIS ACHETÉ NAF-NAF !!
HA HA SACRÉ NAF-NAF
NIÉ NIÉ NAF NAF
NOUF NOUF
HEU... JE... GLUP C'EST GRAVE DOCTEUR ?
NON C'EST RIEN. VOUS AVEZ ATTRAPÉ UNE TRIPLE CHAUDE-LANCE, DONT UNE PORCINE.
LES SOINS VONT ME COUTER CHER, DOCTEUR ?
NON PENSEZ-VOUS !
LA SÉCURITÉ SOCIALE VOUS REMBOURSERA 70% VOTRE MUTUELLE 30% ET AVEC LA CARTE HEBDOGICIEL C'EST MOI QUI VOUS POIS DE L'ARGENT.
WAOW
SUPER
CHLA
GRACE À MA CARTE HEBDOGICIEL JE BAISE VACHEMENT PLUS ET JE GAGNE DE L'ARGENT AVEC MES CHAUDES-PISSES
HEBDOGICIEL
MERCI HEBDOGICIEL
MERCI CECCALDI MON DIEU, MERCI.
Y A PAS DE QUOI !
COUTHO TRONCHON

SALUT LA PROMO

Vous détestez votre libraire ? Bravo ! SALUT LA PROMO est faite pour vous. Chaque semaine les plus malins d'entre-vous pourront profiter d'une offre spéciale mais aussi nous commander tous les albums de bandes dessinées de leur choix. Comment faire ? Prenez les prix de la liste ci-contre, ajoutez 6 francs de port par album et renvoyez-nous le bulletin jaune avec votre paiement. Attention, à partir de 4 albums, le port est gratuit.

Salut les abstentionistes.
Cette semaine, j'ai un super plan pour vous. Je vais faire comme chez Drucker : il a des yeux de velours, une voix de baryon basse qui sait se faire entendre, il survole tout le monde du haut de son mètre soixante-dix, il sait de sa blanche main faire jaillir n'importe quel visage : voici... Maëster (et là, à la télé, normalement, les gens applaudissent, alors faites-en autant, merci).

Alors, qu'est-ce qu'on fait, cette semaine, je vous offre des cartes postales de Maëster ? Un poster, peut-être ? Un tee-shirt ? Vous n'y êtes pas : si vous achetez "Maëster et boules de gomme", c'est Maëster lui-même qui vous le dédicacera ! C'est pas beau, ça ? C'est pas gentil ? Ce qui m'énerve le plus, c'est de rebâcher les mêmes choses toutes les semaines : si vous achetez trois albums, je vous offre "les robinsons du rail" de Franquin et Delporte, si vous en prenez cinq c'est "l'amaurite" de Jacovitti et patati et patata, après la dédicace de Maëster, ça tombe un peu à plat.
D'ailleurs, je vais vous dégotter de nouveaux cadeaux d'ici peu, parce que je sens que ceux-là commencent à vous lasser. A propos, vous savez que ce n'est pas parce qu'un album n'est pas sur la liste que vous ne pouvez pas le commander, hein ?
Dernière chose : comme Maëster fignole, il faudra compter quatre semaines pour la réception de l'album. J'ai tout dit, là ? Alors, the bon de commande must go on :

☐ Ben tiens, ça fait quinze ans que j'attends un album dédicacé de Maëster, je vais pas m'en priver ! Je joins 45 balles pour l'album, 6 pour le port, rien pour la dédicace et, euh, et je suis très content, voilà.

☐ En plus du Maëster (parce que c'est inévitable), je voudrais les albums que je coche dans la liste ci-dessous.

☐ Et en plus de tout ça, je voudrais votre catalogue gratuit.

L'HOMME A LA VALISE	**45,00**
CLARKE ET KUBRICK 1	**39,50**
CLARKE ET KUBRICK 2	**39,50**
CLARKE ET KUBRICK 3	**39,50**
MY LOFTS	**28,00**
LES HARPES DE GREENMORE	**100,00**
AVANT GUERRE	**39,00**
QUEQUETTE BLUES PART TOU	**42,00**
LA FEMME DU MAGICIEN	**72,00**
LA GUERRE DES OREILLES	**32,00**
KRAKEN	**69,00**
LA COMÈTE DE CARTHAGE	**42,00**
TRAGIQUES DESTINS	**49,00**
BLOOD ET LES RONGEURS	**32,00**
CONTES PERVERS	**59,00**
PETER PANK	**56,00**
MORTES SAISONS	**33,00**
LES PROFESSIONNELS	**45,00**
LE RIGE	**56,00**
KEBRA, KRADO KOMIX	**39,00**
OUTSIDERS	**55,00**
MAESTER ET BOULES DE GOMME	**45,00**
LA NUIT DU TUEUR DE LOUPS	**39,50**
LE SIGNE D'YS	**33,50**
BABY BLUE	**33,00**
LA LUNE NOIRE	**39,50**
L'EXPEDITION PERDUE	**49,00**
SUR LA JUNGLE DES DAMNES	**42,00**
LES MOUETTES MEURENT A L'AUBE	**44,00**
MORBUS GRAVIS	**59,50**

Nom : .....
Prénom : .....
Adresse : .....
.....
Code postal + Ville : .....
Envoyez ce bon à : **IMPRESSION** 3 impasse du Colombier 95230 SOISY.

H127

ENCORE UN MARIAGE

La société DDI, l'ex-spécialiste des programmes pour machines de poche tels Sharp et Canon X07, vient de signer un accord avec l'éditeur anglais CP Software. Désormais, c'est DDI qui aura l'exclusivité de la traduction, de la fabrication et de la diffusion de cinq titres de CP Software : Bridge Player 3, Dames, Backgammon, 3D Voice Chess et Pinball Wizard. Du coup, DDI sort le version 2 de 3D Voice Chess, entièrement francisée y compris la synthèse vocale, exceptionnelle bien que rapidement cassepied. Enfin, le 3D Chess a été adapté par les soins des programmeurs de DDI au PCW 8256, offrant ainsi un deuxième programme de jeu (après Blocus) pour cette machine destinée d'abord à une utilisation professionnelle. L'ensemble des

programmesest destiné aux Amstrad avec des prix compris entre 90 et 130 francs pour les versions cassette et entre 120 et 160 francs pour les disquettes.

Sensationnel Nouveau Clavier Professionnel

Pour votre SPECTRUM 16/48 K et +

87 touches dont 26 auto-shiftées
montage facile par vous-mêmes (10 mn + 1 tournevis)

Prix 950 F T.T.C.

Autre modèle à 67 touches : **550 F T.T.C.**
– chèque à la commande ou contre-remboursement
– livraison 48 h (port en sus 30 F) ou vente sur place

Documentation sur demande :

C.T. (PARIS) S.A.
92-98, boulevard Victor-Hugo - 92110 CLICHY
Tél. (1) 42.70.83.62 - Télex CTP 615 240 F

KCS KCS KCS KCS

POWER CARTRIDGE

POUR VOTRE CBM 64/128

16K EXTERNE *operating system*

• LA PREMIÈRE CARTOUCHE à utiliser le système unique de switching KCS.
• LA PREMIÈRE CARTOUCHE qui permet L'INTERRUPTION et CONTINUATION de tout programme ou jeu.
• LA PREMIÈRE CARTOUCHE qui permet de RENUMBER le MENU peut être appelé à n'importe quel instant au cours d'un prog ramme ou jeu.
• LA PREMIÈRE CARTOUCHE qui permet un HARDCOPY de l'écran au cours de n'importe quel programme ou jeu.
La cartouche détecte elle-même si vous avez connecté une imprimante Centronics ou Serie et cherche bien sûr votre programme après un HARDCOPY.
Vous pouvez CONTINUER bien sûr votre programme après un HARDCOPY.

Quelques exemples d'imprimante compatible avec P.C.

Marque	Type	Grand	Petit	Inverse	Normal	Hires	Lores*	Multi-color
Commodore	MPS801	Non	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	**
Commodore	MPS803	Non	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	**
Epson	GX80	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui
Epson	RX80	Non	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui
Epson	RX80FT	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui
Panasonic	1090	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui
Brother	HR-5	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui
Star Gemini	10X	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui
AVT	FAX100	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui

* Caractères définis par l'utilisateur inclus.
** N'imprime pas de nuances de gris sur imprimante Serie.

• LA PREMIÈRE CARTOUCHE avec le TOTAL BACKUP SYSTEM.
Avec la commande BLOAD vous pouvez charger de BACKUP puis continuer votre programme.
• DISK TOOL vous permet de travailler 6 fois plus vite avec votre DISKDRIVE.
• TAPE TOOL vous permet de travailler 10 fois plus vite avec votre lecteur de cassettes.
• POWER TOOLKIT est un TOOLKIT puissant.
- RENUMBER
- Travail directement en HEXADECIMAL ex : SYS $C000
- Travail directement en BASIC
- Disponible directement ex : DOKE, HEXS, PAUSE, HARDCAT
- 24 commandes supplémentaires
etc...

• PERFEMON est un ASSEMBLEUR/DESASSEMBLEUR opérant à l'extérieur de votre COMMODORE et toujours disponible.
Avec POWERMON vous pouvez examiner et modifier tous les blocs mémoires en KERNAL, I/O et BASIC ROM !
• SUPER RESET vous permet de faire un reset de TOUT PROGRAMME.
• INTERFACE IMPRIMANTE Interface Centronics complète qui imprime TOUS les caractères Commodore.
• NOUVELLES FONCTIONS : DLOAD, DSAVE etc...
• BASIC 4.0 : FONCTIONS PRÉ-PROGRAMMÉES
• TOUCHES DE FONCTION PRÉ-PROGRAMMÉES
• LIVRET DE 40 PAGES EN FRANÇAIS.

KCS

LA PREMIÈRE CARTOUCHE AVEC TANT DE POSSIBILITÉS DISPONIBLE POUR SEULEMENT

495 F

LA POWER CARTRIDGE EST DISPONIBLE CHEZ FNAC, HACHETTE ET CHEZ LES AUTRES REVENDEURS COMMODORE.

En cas de difficultés d'approvisionnement chez votre revendeur habituel, appelez-nous au 16.44.85.80.33

Développé et fabriqué par KCS aux Pays-Bas

C.R.S. DISTRIBUTION **(IMPORTATEUR) BP 60153 RETHONDES**

ATARI LA TECHNOLOGIE DE POINTE POUR TOUS

Chez Atari nous sommes des passionnés de l'innovation. Nos machines intègrent les toutes dernières technologies aussi bien au niveau des composants que des méthodes de production. Ainsi, les équipes de chercheurs d'Atari ont conçu pour le 1040 ST, notre dernier né, une architecture innovatrice basée sur un micro processeur 16/32 bits. Nos chercheurs ont également développé des co-processeurs à très haute intégration qui permettent de diminuer fortement le nombre de composants. Donc nos performances augmentent et nos coûts de production baissent.

Ce n'est donc pas par hasard si le 1040 ST a été élu machine de l'année à la fois aux U.S.A. et en Allemagne. Et ce n'est pas par hasard si nos prix sont imbattables car Jack Tramiel, le président d'Atari, un des visionnaires de la micro-informatique, s'est toujours appuyé à la fois sur la technologie de pointe et la maîtrise de la fabrication pour offrir le meilleur ratio performances/prix.

Pour nous, Atari, la technologie de pointe pour tous est bien l'aboutissement d'une philosophie d'entreprise. La preuve en est bien le 1040 ST.

Entre nous, aujourd'hui, qui pourrait faire mieux ?

Venez découvrir le 1040 ST et ses nombreux logiciels, depuis la gestion de l'entreprise jusqu'à la composition graphique ou musicale. Venez les essayer. Venez dialoguer avec leurs créateurs. Rendez-vous à la Villette.

LES JOURNEES ATARI DU LOGICIEL 22-23 MARS A LA VILLETTE.

Utilisateurs, distributeurs, développeurs, le printemps s'ouvre à la Villette.

Les 22 et 23 mars, entrée libre, de 10 h à 18 h. Journée du 21 mars réservée aux professionnels.

ATARI FRANCE S.A. 9 RUE SENTOU 92150 SURESNES (1) 45.06.60.60

ATARI 1040 ST COMPREND : UNITÉ CENTRALE + 1 MÉGA DE RAM + LECTEUR DE DISQUETTE INTÉGRÉ 3,5" 720 K FORMATÉ + SOURIS + SORTIE COULEUR RVB PÉRITEL + MONITEUR MONOCHROME HAUTE RÉSOLUTION : 8 430 F HT (10 000 F TTC) • MÊME CONFIGURATION AVEC MONITEUR COULEUR : 10 120 F HT (12 000 F TTC).

CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES : MICROPROCESSEUR 16/32 BITS MC 68000 • 1 MÉGA-OCTET DE RAM • SYSTÈME GEM DE DIGITAL RESEARCH • GRAPHISME HAUTE DÉFINITION 640 X 400 • CLAVIER AZERTY ACCENTUÉ 94 TOUCHES AVEC BLOC NUMÉRIQUE ET TOUCHES DE DÉPLACEMENT SÉPARÉS • LECTEUR DE DISQUETTE INTÉGRÉ 3,5" 720 K FORMATÉ • SOURIS • NOMBREUX INTERFACES EN STANDARD : RS 232 + CENTRONICS + DISQUE DUR HAUTE VITESSE 10 MÉGABITS PAR SECONDE + LECTEUR DE DISQUETTE + PRISE MIDI + ÉMULATEUR VT 52 INTÉGRÉ.

PLEIN LES MIRETTES

Suite de la page 1

dans les 130.000 francs ce qui est très cher ! Mais bien sûr, je ne vous dis ça que dans le but de vous faire baver, soyons honnêtes !

THOMSON, SOGITEC ET LES AUTRES

Ils étaient tous là. Les gars de la Sogitec avaient un stand tout ce qu'il y a de plus vide. Seuls quelques écrans diffusaient des clips réalisés par la boîte. Rien de bien impressionnant. Les images étaient certes fort belles mais il n'y avait personne à qui causer. C'est bien simple, on avait l'impression que cette boîte qui réalise la plupart des génériques synthétisés de télévision en France et ailleurs n'a même plus besoin de prouver ses qualités ! Thomson aussi était dans le même cas. Trois télévisions passaient sans cesse les mêmes clips. La division Digital Image de Thomson n'a même plus besoin de mettre du monde dans ses stands ! Sony par contre, a fait très fort. Leur stand était à l'autre bout de l'expo mais très exactement en face de la buvette. Pas idiots, les gars de chez Sony en ont profité pour placer deux écrans géants sous les yeux desséchés des visiteurs aux jambes coupées.

Sur ces écrans on pouvait voir et revoir des clips vidéos vus et revus (Dire Straits et autres). Bref, rien de bien original !

FIN DU PREMIER ROUND

Parigraph me faisait mal aux pieds et mal aux yeux. A force d'observer de jolies images et de jolis dessins, je n'en pouvais

plus. Ainsi, France Image Informatique m'a charmé avec une bon dieu de tablette graphique dont vous me direz des nouvelles et un soft, DALIm (Dessin Assisté par Logiciel Interactif multimédia) qui permet de faire... ben... de tout faire en ce qui concerne l'image fixe. Bien sûr, ça tourne sur une énorme bécane dont la marque est Tectronix, à vos souhaits ! On pouvait aussi se déchirer la gueule sur un nouveau canard en anglais dont la première édition était à la vente (Computer Image). Après avoir échappé de peu à l'extase avec les photos contenues dans ce canard, nous avons tanté une sortie en force vers les étages inférieurs dans lesquels on pouvait profiter du Salon du Son et de l'Image Vidéo.

SALON DU SON, PASSONS...

Là, les choses changent. D'un petit salon avec une soixantaine de petits stands, on passe à des immeubles gigantesques contenant des géants de la Hi-Fi, des supports magnétiques et de la télévision.

Ainsi, les monstres étaient là : Océanic, BASF, Fugi, Agfa, Sony et des dizaines d'autres.

En nous baladant, nous avons eu la grande surprise de tomber sur un énorme stand Thomson qui exhibait d'un côté ses caméras et ses télés et de l'autres ses micros. Tiens, petit détail : le Quick Disk Drive (Q.D.D) était branché sur tous les MO5 du coin. Vous savez, le Q.D.D, celui qu'"Hebdogiciel devrait aimer" comme disait la pub de Thomson la semaine dernière... Ouais, on devrait l'aimer. Mais tant que vous ne nous en avez pas prêté un pour qu'on sache si on l'aime, on n'en causera qu'avec un air relativement dédaigneux parce que ce ne sont pas les arguments négatifs qui manquent.

Devinez un peu qui d'autre on a rencontré là-bas. Eh oui, Amstrad ! Amstrad qui profitait de la sortie de sa nouvelle chaîne pour exhiber ses bécanes. Ah, Amstrad, tu m'étonneras toujours ! Un bon conseil, entre copains, si Amstrad tente de vous vendre cette chaîne avec l'option exceptionnelle permettant d'écouter de la musique ou le package spécial noël comprenant le cordon spécial permettant le branchement du matériel sur le courant, méfiez-vous !

Ce sont presque texto les caractéristiques techniques de la bête présentées sur la doc :

- Bouton de marche,
- Bouton d'arrêt,
- Bouton d'avance,
- Bouton de retour, etc.

Amstrad, après avoir fait des ordinateurs pour routiers continue à faire des chaînes pour routiers : la routine, quoi !

Dernier stand visité : celui d'Atari qui était là pour expliquer aux musicos que l'ordinateur pourrait leur servir à eux aussi. Il faut rappeler que le ST est avec le Télestrat la seule bécane au monde pourvue de la prise Midi en standard. On a pu voir, d'ailleurs, en avant première des journées de la Villette (surnommées les trois glorieuses) Music Studio d'Activision et hippo digitizer, ce dernier recréant l'équivalent d'un échantillonneur (une bestiole qui vaut déjà un bâton dans le commerce).

CONCLUSION

Pour finir, je dirais sans grand risque de me tromper que Parigraph a très certainement été une petite réussite pour les professionnels. Dommage qu'il n'y ait pas eu une journée ouverte au public mais on ne peut pas tout avoir. Quoi qu'on en dise, il est certain que le domaine de l'image de synthèse grandit de jour en jour et que sa proportion dans le marché de l'informatique ne casse de grandir.

Le Salon du Son quant à lui présentait aussi des micro-ordinateurs, comme quoi chaque année, pour trouver des exposants, les organisateurs feraient n'importe quoi. Bref, le CNIT cette année aura eu l'avantage de fatiguer en plus de nos pieds, nos yeux et nos oreilles. ■

COMDEX : PAS LA FOULE

Les organisateurs du Comdex qui aura lieu du 10 au 12 juin à Nice ont les boules : tout le monde se tape de leur expo ! Au jour d'aujourd'hui (expression qui ne veut rien dire mais qui pourtant sonne bien) ni IBM ni Apple ni Olivetti n'ont encore réservé de stand, autant dire qu'ils considèrent la chose comme un petit événement de sous-catégorie. L'Interface Group qui garide le moral ne désespère pas d'avoir entre 150 et 170 exposants et de 10.000 à 15.000 visiteurs. Petite comparaison vicieuse : si tout va bien, il y aura presque autant de visiteurs au Comdex Nice qu'à Amstrad Expo à l'Hollyday Inn il y a deux mois !

CONGRATULATIONS

Les gens du *milieu* aiment à se congratuler mutuellement. International Computer a créé le Grand Prix de Littérature Micro-informatique dans le seul but de donner des prix à des auteurs spécialisés dans la micro. Ce Grand Prix a donc couronné, pour sa seconde édition, Jean-Louis Gassée pour *La Troisième Pomme (catégorie grand public)* et *Henri Lilen pour Pratique des IBM PC* en six volumes (catégorie initiation technique). Les deux personnages ont ainsi empoché une brique sans effort. Dans chacune des deux catégories, un prix spécial a été remis à Thierry Breton pour *Vatican III* et à Andrea Pfeiffer pour *Applications graphiques sur Macintosh*. Ces deux-là n'ont eu droit qu'à deux invitations au resto (un bon quand même) d'un des membres du jury. Le jury, essentiellement constitué de collègues journalistes, n'était même pas au grand complet pour la remise des prix et nous avons regretté l'absence de Simple Face Simple Densité, notre bien-aimé George Leclère.

DEUX SUPER-CONCOURS PERMAMENTS

20.000 francs de prix au MEILLEUR LOGICIEL du MOIS et un VOYAGE pour 2 personnes en CALIFORNIE au meilleur logiciel du TRIMESTRE.

Un concours de plus !
Rien de bien original dans cette formule, pourtant nous essayons de faire quelque chose de différent : nous organisons un concours permanent tous les mois et tous les trimestres ! Et avec des prix dignes des programmes que vous êtes nous envoyer !
De plus, ce seront les lecteurs eux-mêmes qui voteront pour leurs programmes préférés sur la grille récapitulative menuelle. Pas de jury, pas de décision arbitraire, HEBDOGICIEL n'intervenant que dans le choix des programmes qui doivent être ORIGINAUX et FRANÇAIS. Si votre programme n'est pas tout à fait au point, un de nos spécialistes vous dira comment l'améliorer pour nous le proposer à nouveau.
Pour participer, il vous suffit de nous envoyer vos programmes accompagnés du bon de participation ainsi que de toutes les explications nécessaires à l'utilisation de ce programme.
Bonne chance !

Règlement
ART.1 : HEBDOGICIEL organise de façon mensuelle et trimestrielle un concours doté de prix récompensant le meilleur programme du mois et du trimestre.
ART.2 : Ce concours est ouvert à tout auteur de logiciel quel que soit le matériel sur lequel il est réalisé. L'envoi d'un logiciel en cassette ou disquette accompagné d'un bon de participation découpé dans HEBDOGICIEL constitue l'acte de candidature.
ART.3 : La rédaction d'HEBDOGICIEL se réserve le droit de sélectionner sur la base de la qualité et de l'originalité les logiciels qui sont publiés dans le journal.
ART.4 : Ce sont les lecteurs qui, par leur vote, détermineront les meilleurs logiciels mensuels et trimestriels.
ART.5 : Le prix alloué pour le concours mensuel sera remis au plus tard un mois après la clôture du concours mensuel.
ART.6 : Le prix alloué pour le concours trimestriel sera remis au plus tard un mois après la clôture du concours trimestriel.
ART.7 : Il présent règlement a été déposé chez Maître Jaunâtre, 1 rue des Halles, 75001 Paris.
ART.8 : HEBDOGICIEL se réserve le droit d'interrompre à tout moment le présent concours en avisent les lecteurs un mois avant.
ART.9 : La participation au concours entraîne l'acceptation par les concurrents du présent règlement.

HEBDOGICIEL : 24 rue Beron 75017 PARIS.

Sera décieré gagnant le programme qui aura obtenu le plus fort pourcentage de vote par rapport à la totalité des programmes reçus pour un même ordinateur.

Ainsi, pas de favoritisme pour les ordinateurs plus puissants ou très diffusés.

BON DE PARTICIPATION

Nom
Prénom
Age Profession
Adresse
N° téléphone
Nom du programme
Nom du matériel utilisé

déclare être l'auteur de ce programme qu'il n'est ni une imitation ni une copie d'un programme existant. Ce programme reste ma propriété et j'autorise HEBDOGICIEL à le publier. La rémunération pour les pages publiées sera de 1000 francs par page (un programme n'occupant pas une page entière sera rémunéré au prorata de la surface occupée)

Signature obligatoire
(signature des parents pour les mineurs)

Le programme doit être expédié sur support magnétique (cassette ou disquette) accompagné d'un descriptif détaillé du matériel utilisé, d'une notice d'utilisation du programme. Les supports des programmes publiés sont conservés, n'oubliez donc pas d'en faire une copie

LES JOURNEES ATARI DU LOGICIEL

22-23 MARS A LA VILLETTE

Utilisateurs, distributeurs, développeurs, le printemps s'ouvre à la Villette.

Les 22 et 23 mars, Atari présente à la Grande Halle une sélection de logiciels d'un haut niveau technologique : bureautique, solutions de gestion, télécommunications, création graphique, conception musicale, et bien d'autres encore.

Venez les essayer, venez dialoguer avec les créateurs eux-mêmes. Participeront à ces journées de nombreux éditeurs et développeurs français et étrangers, en particulier Américains.

Les 22 et 23 mars entrée libre, de 10 h à 18 h.

Journée du 21 réservée aux professionnels.

ATARI®
LA TECHNOLOGIE DE POINTE POUR TOUS
Atari France S.A. 9 rue Sentou 92150 SURESNES (1) 45 06 60 60

SUPER BASIC

SPECTRUM

L'HABIT TUE LA SECONDE NATURE!

Tranformez votre Basic Spectrum en un "super Basic" gonflé de quelques 33 nouvelles fonctions.

Paul ROLLAND

SUITE DU N°126

```
180 PRINT INK 3;AT 11,2;"Le nou
veau basic 50 fonctions"
190 PRINT INK 4;AT 12,0;"ajouta
nt quelques 50 fonctions"
200 PRINT INK 5;AT 13,0;"dont u
ne envlope tempo."
210 PRINT INK 6;AT 14,0;"tourna
nt tout le DEFFN a l'"
220 PRINT INK 7;AT 15,0;"-cran.
230 PRINT AT 17,0; INVERSE 1; I
NK 2; PAPER 5; FLASH 1;"Il n'est
 pas interdit de s en servir p
our les programmes que vous env
oyez au Mebdo.C'est même recom
mandé.Vu sa qualité."
240 GOTO 9000: REM RANDOMIZE US
R 64900 RANDOMIZE USR 64999: NE
XT A
250 LET s$="
260 FOR a=11 TO 21: PRINT AT a,
0;s$: NEXT a
270 PRINT AT 21,0;"Appuyer sur
une touche s.v.p."
280 IF INKEY$="" THEN GO TO 280
290 CLS
300 REM ************************
301 REM *                      *
302 REM *   Affichage du       *
303 REM *      MENU            *
304 REM *                      *
305 REM ************************
307 CLS  PESTOPE 500
310 FOR a=0 TO 21
320 LET s$="MENU:"
330 FOR b=1 TO 3: GO SUB 9950
340 PRINT AT 3,0;"1)Explication
 sur les"
350 PRINT AT 4,0;"2)Explication
 s des"
360 PRINT AT 5,0;"3)Explication
 des fonc"
370 PRINT AT 6,0;"4)Explication
 de PENRN"
380 PRINT AT 7,0;"5)Explication
 de PENRN"
390 PRINT AT 8,0;"6)Explication
 de SCROLL"
400 PRINT AT 9,0;"7)Explication
 de CLS"
410 PRINT AT 10,0;"8)Explicatio
n de SCROLL"
420 PRINT AT 11,0;"9)Explicatio
n de CLS"
430 PRINT AT 12,0;"10)Explicati
on de DIEZE INVERSE"
440 PRINT AT 13,0;"11)Explicati
on de DIEZE"
450 PRINT AT 14,0;"12)Explicati
on de DIEZE"
460 PRINT AT 15,0;"13)Explicati
on de CARACT"
470 PRINT AT 16,0;"14)Explicati
on de CARACT"
480 PRINT AT 17,0;"15)Explicati
on de DEFFN"
490 PRINT AT 18,0;"16)Explicati
on de DEFFN"
500 PRINT AT 19,0;"17)Explicati
on de ARRAYS"
510 PRINT AT 20,0;"18)Explicati
on de ARRAYS"
515 PRINT AT 21,0;"19)Chargemen
t Basic Binaire"
520 INPUT "Entre choix ";choix
530 LET choix=INT choix
540 IF choix<1 OR choix>19 THEN
 GO TO 520
550 GO TO 800+choix
602 GO SUB 1000: IF choix<1 TH
EN GO TO 500
603 GO SUB 1200: IF choix=1 TH
EN GO TO 500
604 GO SUB 1300: IF choix=1 TH
EN GO TO 500
605 GO SUB 1400: IF choix=1 TH
EN GO TO 500
606 GO SUB 1600: IF choix=1 TH
EN GO TO 500
607 GO SUB 1700: IF choix=1 TH
EN GO TO 500
608 GO SUB 1900: IF choix=1 TH
EN GO TO 500
609 GO SUB 2100: IF choix=1 TH
EN GO TO 500
610 GO SUB 2200: IF choix=1 TH
EN GO TO 500
611 GO SUB 2300: IF choix=1 TH
EN GO TO 500
612 GO SUB 2400: IF choix=1 TH
EN GO TO 500
613 GO SUB 2600: IF choix=1 TH
EN GO TO 500
614 GO SUB 2800: IF choix=1 TH
EN GO TO 500
615 GO SUB 2900: IF choix=1 TH
EN GO TO 500
616 GO SUB 3000: IF choix=1 TH
EN GO TO 500
617 GO SUB 3300: IF choix=1 TH
EN GO TO 500
818 GO SUB 3400: GO TO 500
819 GO TO 5000
1000 REM  INSTRUCTION EOL
1010 CLS
1020 PRINT AT 0,10;"BOX & BOXF"
1030 PRINT AT 2,0;"Box permet de
 tracer des rectangles pass
ant par (x,y),(x1,y1)... elle est
 appelée par:PRINT #3;USR 64180
(x,y,x1,y1,x2,y2,x3,y3)"
1040 PRINT "Boxf permet de trac
er des carrés ou des rectangles
 pleins.Elle est appelée par:
SR 64270,x,y,z1,y1 avec (x,y) et
 (x1,y1) diagonalement opposés a
 l'ecran."
1050 PRINT "Notez que pour point
 0,0 est en haut a gauche et qu
 0,191 est en bas a gauche."
1055 PRINT "Pour 64114,0:x=Trace
 a l'ecran : POKE 64114,10:x=Effac
e a l'ecran."
1057 PRINT "Il faut aussi change
r les adresses 64147 et 64174"
1060 PAUSE 1: PAUSE 0
1070 CLS
1080 PRINT #1;AT 0,0;"Demonstrat
ion"
1090 FOR a=1 TO 50
1100 PRINT USR 64270,a,a,110-
a,110-a
1110 IF PEEK 64114=10 THEN POKE
 64114,0: POKE 64147,0: POKE 64147
,0: GO TO 1130
1120 IF PEEK 64114=0 THEN POKE 6
4114,10: POKE 64147,10: POKE 641
74,10: GO TO 1130
1130 NEXT a
1140 FOR a=1 TO 50 STEP 2
1150 PRINT USR 64180,150-a,11
0-a,150+a,110+a,150+a,150-
a,110-a
1160 NEXT a
1170 PAUSE 1: PAUSE 0: RETURN
1180 REM  INSTRUCTION PRE
1200 CLS
1210 PRINT AT 0,13;"PRE"
1220 PRINT AT 3,0;"Cette instruc
tion permet de se renseigner su
r la memoire disponible.Elle es
t appelée par un  RANDOMIZE USR
 64350."
1230 PAUSE 1: PAUSE 0
1240 RANDOMIZE USR 64350: PRINT
AT 0,0;"Demonstration"
1250 PAUSE 1: PAUSE 0
1260 RETURN
1300 REM  INSTRUCTION RENUM
1310 CLS
1320 PRINT AT 0,13;"RENUM"
1330 PRINT AT 3,0;"RENUM: INK 4;"Cette
 instruction renumerote lesligne
s de programme.Elle affiche le c
ran ou il imprimante les ancien
s numeros et les nouveaux.Ou n
u numeros correspondants".
1335 PRINT "Elle est sous la
forme ancien=nou-veau".
1340 PRINT "Elle est appel
ee par PRINT USR 64350;pas;a,ou
 ";a;",a,b".
1350 PRINT AT 15,0;"BRIGHT 1;"Po
ur cette instruction n y a pas
 de demonstration faites un pro
gramme et vous avoir sauvegarde le pr
ogramme".
1360 PAUSE 1: PAUSE 0
1370 RETURN
1400 REM  INSTRUCTION TIME
1405 CLS
1410 PRINT AT 0,15;"TIME"
1420 PRINT AT 3,0;"Ceci est une
 horloge temps reel dont la regi
stron en memoire.Elle est appel
ee par PRINT USR 64350;a,b,c,d
1440 PRINT "Elle dispose de deux
 modes:a=0 temps reel et a=1 ch
ronometre.Pour la mise a l heur
e.Elle ne modifie pas le contient
 du special programme."
1450 PRINT "Demonstration"
1460 CLS: PRINT AT 0,10;"Demons
tration"
1470 INPUT "Heure ";h;"Minute";
m;"Seconde";s
1473 POKE 23793,48: POKE 23794,4
8
1475 LET h=STR$ h: POKE 23794,C
ODE h(1): POKE 23795,CODE h(2)
: POKE 23793,CODE h(1): POKE 23794,CO
DE h(2)
1480 GO SUB 9: POKE 61412,m
1483 POKE 23793,48: POKE 23794,4
8
1485 LET h=STR$ m: POKE 23794,C
ODE h(1): IF LEN h=2 THEN POKE
23795,CODE h(2): POKE 23794,CO
DE h(2)
1490 GO SUB 9: POKE 61412,s
1493 POKE 23793,48: POKE 23794,4
8
1495 LET h=STR$ s: POKE 23794,C
ODE h(1): IF LEN h=2 THEN POKE
23795,CODE h(2): POKE 23794,CO
DE h(2)
1500 GO SUB 9: POKE 61411,a
1503 POKE 23793,48: POKE 23794,4
8
1510 RANDOMIZE USR 60310
1520 PRINT AT 21,0;"On peut tou
jours ";a;"Chronometre"
1530 FOR a=0 TO 50 STEP 10: CIRC
LE INK INT (RND*7),87,87: NEX
T a
1535 LET c=USR 61518,0: POKE 61519,23
9: BEEP .1,1: PRINT AT 21,0;"On
change ";a;"Chronometre"
1540 FOR a=8 TO 67: PLOT a,0: D
RAW INK INT (RND*7),0: NEXT a
1550 RANDOMIZE USR 60320
1560 RETURN
1570 RETURN
1600 REM  INSTRUCTION PENRN
1610 CLS
1620 PRINT AT 0,13;"SOUND"
1630 PRINT AT 4,0;"Il y a en fai
t 3 routines qui  s'occupent de
 produire 3 bruits differents.
1640 PRINT "Leur adresse-memoire
 sont 64900,64925 et 64999"
1645 PRINT "Demonstration"
1650 PRINT "64900=;Glissouppppp"
: RANDOMIZE USR 64900: PAUSE 50
1660 PRINT "64925=;Tizzzlizlitt"
: RANDOMIZE USR 64925: PAUSE 50
1670 PRINT "64999=;Cccccccccccrr
": RANDOMIZE USR 64999: PAUSE 50
1680 PAUSE 1: PAUSE 0
1690 RETURN
1700 REM  INSTRUCTION CLS
1710 CLS
1720 PRINT AT 0,13;"CLS"
1730 PRINT AT 4,0;"Cette instruc
tion fait un effacement d'ecran
 perfectionne.Elle est appelee
par un PRINT USR 64750;a,b,c,d
1740 PRINT "Elle met les lignes
 de b a d en couleur c a effa
cant ce qui est ecrit.d vaut 0 o
u 1:0=Reel,1=Inversion video d
 ecran."
1750 PAUSE 1: PAUSE 0
1760 CLS : PRINT AT 21,0;"Demons
tration
1770 FOR a=0 TO 2+PI STEP .1
1780 PLOT 127,87
1790 DRAW 30*SIN a,30*COS a
1800 NEXT a
1810 PRINT #3;USR 64750,0,0,0,1
1835 PRINT USR 64750,0,7,4,0:CHP
$.1: PAUSE 0
1840 PAUSE 1: PAUSE 0: RETURN
1900 REM  INSTRUCTION SCROLL
1910 CLS  PRINT AT 0,12;"SCROLL
1920 PRINT AT 4,0; INK 6;"Cette
 instruction fait le cran v
ers le haut.Le bas,la droite et
 la gauche point par point par
 pixel."
1930 PRINT "Elle est appelee par
 un PRINT #3;USR 63000,a,n: "a:
direction,n:nbre de pixel"
1940 PRINT "pour a :"let5=pave
et point en haut""let6=pave et
 point en bas""let7=pave et
 point a gauche""let8=pave et po
int a droite"
1950 PAUSE 1: PAUSE 0
1960 CLS  PRINT AT 0,10; BRIGHT
 1; INK 5; PAPER 2;"Demonstratio
n"
1970 FOR a=0 TO 2*PI STEP .1: PL
OT 127,40: DRAW 30*SIN a,30*COS
a: NEXT a
1980 PRINT #3;USR 63000,1,1
1981 PRINT #3;USR 63000,2,1
1982 PRINT #3;USR 63000,3,1
1983 PRINT #3;USR 63000,3,1
1990 PRINT "7,7,7"En douceur ma
intenant"
1992 FOR a=0 TO 10
1995 PRINT #3;USR 63000,5,6
1997 PRINT #3;USR 63000,6,6
1998 PRINT #3;USR 63000,7,6
1999 PRINT #3;USR 63000,7,6
2000 NEXT a
2010 PRINT #3;USR 63000,8,1  PRI
NT #3;USR 63000,8,1
2020 PAUSE 1: PAUSE 0
2030 RETURN
2100 REM  INSTRUCTION DELETE
2110 CLS  PRINT AT 0,10;"DELETE
2120 PRINT AT 4,0; INK 4;"Cette
 instruction a pour role desuppri
mer d'un code plusieurs nombre
 de lignes se vos program-me bas
ic."
2130 PRINT INK 3;"Elle est appel
ee par un  RANDOMIZE USR 60330 o
ra plus qu'a sur vre les instru
ctions a0,a0,a0,a0."
2140 PRINT: PAUSE 0
2150 CLS
2160 REM  INSTRUCTION DIEZE
2170 CLS  PRINT AT 0,12;"DIEZE"
2180 PRINT AT 4,0;"Di ei et Fra
ges."
2220 PRINT AT 3,0; INK 7;"Di es
t une instruction du Z80A  qui e
xecute des  charg ements  d'ecra
ns de tester le clavier.  Cela
 permet de jouer  avec  des  ecra
ns cailles."
2230 PRINT INK 5;"Avant la fin d
u programme,on  doit obligatoi
rement  ecrire  a  quoi  reagir
 lse les interrup- tions.A noter
 que  ei  se  reactive  seul."
2240 PRINT INK 3;"Frames est aus
si  un  ordre  ei.Cela  a  pe
ut but de realiserle declenchema
nt  d'une  interruption  qui  ve
rrouille le balayage ecran et
 le  programme  continue."
2245 PRINT "Dis:USR 65530;"Ei:
USR 65534;"Frames:USR 65334"
2250 PAUSE 1: PAUSE 0
2260 RETURN
2300 REM  INSTRUCTION ELLIPSE
2310 CLS
2320 PRINT AT 0,10;"ELLIPSE"
2330 PRINT AT 4,0;"Cette instruc
tion trace un ellipse a l'ecran
.Elle est appelee par un PRINT
#3;USR 60350,xcy,a,b,c,d,e,f,g,h
t les coordonnees du centre,la
 a:axe horizontal,b:axe vertic
al de l'ellipse."
2340 PRINT "Ellipse.PAPER 6;"Ble
n que ce programme soit en LIMI
ST,il  faut  que  les  nombre:cal
cule  au  il  comporte."
2350 PRINT "Demonstration"
2360 PRINT #1;AT 0,0;"Demonstrat
ion"
2370 PRINT #3;USR 60350,127,87,1
,0,30
2380 PAUSE 10 PAUSE 250: RETURN
2400 REM  HEX & INHEX
2410 CLS  PRINT AT 0,3;"HEX$ et
 INVHEX$"
2420 PRINT AT 3,0; INK 5;"Hex$ a
pour role de transformer 1 nomb
re hexadecimal en  decimal.Ecri
t sa syntaxe est:""LET a$=USR 65
000:REM xxxx:avec  XXXX nbr hex
a majuscule exa.Le tapera en 4c
REM $PFOO pour REM  $00FF.Le res
ultat est dans a$."
2430 PRINT INK 7;"Invhex$ part d
un  nbr  hexadecimal  et  le  transf
orme en nbr hexadecimal.Sa  syntaxe  est
:""LET a$=USR 65100:REM xxxx:"
: PRINT #3;U
SR 62200,X:Z56+INT (X/256),INT (
X-256*INT (X/256))"
2440 PRINT "Hex$ est  un  nbr  a
 h$ n'est pas bon,une  erreur a
 pas  ra."
2440 PAUSE 1: PAUSE 0: CLS
2450 PRINT AT 0,0;"Demonstration
"
2460 PRINT AT 3,0;"1) Hex$"
2470 INPUT "Nbr HEXA ";a$
2480 IF a$="" OR LEN a$>4 THEN G
O TO 2470
2490 LET a$="0000"+a$: TO 4-LEN a
$
2500 FOR a=4 TO 1 STEP -1: POKE
23790+a,CODE a$(a): NEXT a
2510 GO SUB 2
2520 PRINT "INT";a$;"=";a."decima
l"
2530 PRINT AT 5,0;"2) Invhex$"
2540 PRINT "Nbr decimal ";
2550 LET a$=STR$ USR 65000: PRINT #3;U
SR 62200,X:Z56+INT (X/256),INT (
X-256*INT (X/256))
2560 PRINT a$."decimal";h$(3 TO
 4)"h$"
2570 PAUSE 1: PAUSE 0: RETURN
2600 REM  CARACTERES
2610 CLS  PRINT AT 0,10;"CARACT
ERES"
2620 PRINT AT 4,0;"Cette routine
 permet d ecrire des caracteres
 de  dessins  plus  grands  jusqu'a
 32 caracteres par  ligne."
2630 PRINT "Elle est appelee par
 un  RANDOMIZE USR 64000:PA
TH ";a,b,c,d,e,f,g,h:"a:coordonnees d
 ecriture,b:nbre  de  caracteres
 ,haut:large e espace entre 2 let
tres."
2640 PRINT "Puis mettre dans as
 le texte a  ecrire,puis  ecrire
 GOSUB 9950."
2650 PRINT "Demonstration": CLS
2655 POKE 60114,32
2660 PRINT "Demonstration"
2670 DATA 0,0,0,0,0,0,7 LET as="Dem
onstration": GO SUB 9950
2680 DATA 0,20,10,10,0 LET as="Et
voici un exemple avec 42 caract
eres": GO SUB 9950
2690 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
,0,0,0,0,2,7 LET as="HELLO": GO S
UB 9950
2700 PAUSE 1: PAUSE 0: RETURN
2800 REM  INSTRUCTION
2810 CLS  PRINT AT 0,13;"DUMP"
2820 PRINT AT 4,0;"Cette instruc
tion permet de regliser un dump
memoire.Elle est appelee pa
r un SOUSR 9800"
2830 PRINT "Le transcrit XXXX adre
sse,6 nbr xxxxlieuts de ces adres
ses.Le nbr  xxxx  suivant  des
 a:valeurs  precedentes."
2840 PRINT "Demonstration": CLS
2850 PRINT AT 0,0;"Demonstration
2850 PAUSE 150
2870 GO SUB 9800
2880 PAUSE 1: PAUSE 0: RETURN
2900 REM  GET
2910 CLS  PRINT AT 0,14;"GET"
2920 PRINT AT 4,0;"Cette fonctio
n a le meme role  que  sur C64,64
 etc.Elle  est  appelee  sous
 touche et retournele code ASCII
 de  la  touche."
2930 PRINT "Elle est mise en oeu
vre par un  PRINT USR 65300"
2940 PAUSE 1: PAUSE 400: CLS
2950 PRINT "Demonstration": "Tap
ez un texte":AT 4,0
2960 LET a=0: PRINT a;"a=";a: LET
 a=USR 65300: IF a<13 THEN GO TO
 2960
2970 PRINT CHR$ a: GO TO 2960
2980 PAUSE 1: PAUSE 0: RETURN
3000 REM  REPEAT UNTIL
3010 CLS  PRINT AT 0,10;"REPEAT
UNTIL"
3020 PRINT AT 4,0;"Cette instruc
tion est tiree du  BASIC de L'OR
IC."
3030 PRINT "Elle permet de repet
er une instruction jusqu'ce qu'un
 condition n'est pas remplie."
3040 PRINT "Demonstration"
3050 PRINT "RANDOMIZE USR 60530
 mettre dans as le texte a  ecri
re suivante:"
3060 PRINT "Puis un PRINT #3;USR
 60570:cond.0:fait continuer le
 programme jusqu'ce qu'il est vra
 elle fait repetendre a la ligne
 suivante.Le RANDOMIZE USR 60530
 si elle est fausse."
3070 PRINT "Les  REPEAT UNTIL pe
uvent etre  imbriques l'un dans
 l'autre."
3080 RANDOMIZE USR 65300
3090 CLS
3100 PRINT "Demonstration  elecut
ion du  programme suivant:"
3110 PRINT "10 LET a$="PAN
COMIDE USR 61900": LET a=0:"
3120 PRINT "20 PRINT #3;USR 61900
:LET b$=a$:"PLOT 3,b": PRINT #3;
USR 62000,b:a=a+1:"PRINT #3;USR
 62000,a:a=100:"
3130 PRINT "40 GO SUB 60511:2
PRINT  "Pres laporiamt car 10:"
LET a=0
3150 LET a=0
3155 PRINT "Demonstration"
3160 LET a=0
3165 PRINT "Demonstration"
3170 PRINT "PAN
3180 PRINT USR 61900
3190 PRINT b$
3195 PRINT #3;USR 62000,b:a=0.0
3200 PRINT #3;USR 62000,a:a=100.0
3210 RANDOMIZE USR 65300  RETURN
3300 REM  ATTRIP.DE
3310 CLS  PRINT AT 0,0;"ATTRP.DE
CODAGE"
3320 PRINT "Cette routine appele
e par un  LET a$=USR 61700:"
PRINT #3;USR 61700,a,b,c,d,e,f,g,h
as$ un decodagede l'attribut en x
3330 PRINT "Exemple en 21,31"
LET a$=USR 61700:a=21:b=31:c=0:d=
61700:31,21: PRINT a$
3340 RANDOMIZE USR 65300  RETURN
3400 REM  PLUS
3410 CLS  PRINT AT 0,12;"INV.BI
N"
3420 PRINT AT 4,0;"Cette routine
 est deposee au Binduo basic Sinc
laire.Elle transfor-me un decimal
 en binaire."
3430 PRINT "Elle est appelee par
 un PRINT  USR 65000:a:a=a+1:
(X/256)*INT (X/256) avec avant,U
n LET a$="a$00000000000000000"
: REM 16 0
3450 PRINT "Demonstration"
3460 INPUT "Decimal ";d
```


BONJOUR! VOUS VENDEZ DES POMPES A BRAS ?

POMPES EN TOUS GENRES

SERVEUR MINITEL HEBDOGICIEL
36 15 91 77
HG puis Envoi.

Suite page 28

CATCH-MEAN

CANON X07

Par ce jeu nécessitant adresse et réflexion, testez l'étendue fabuleuse de votre vocabulaire.

Fred TRANCART

Mode d'emploi :
Tapez et sauvegardez à la suite ces deux programmes. Le premier contient les règles succintes et le second (à sauvegarder par CSAVE "CATCH"), le programme principal. Sachez que la première et la dernière lettre de chaque mot signalées à titre indicatif, doivent néanmoins être tapées (JEU 1) ou sélectionnées (JEU 2).

SERVEUR MINITEL HEBDOGIEL
36 15 91 77
HG puis Envoi.

LISTING 1

```
1 'FRED TRANCART
2 ' presents
3 'CATCH-MEAN
4 (c) 1985
5 sur CANUNX-07
6 'Programme 1
7 '
8 '
9 GOTO50
10 FORF=1TO1000:NEXT:CLS:BEEPINT(RND(1)*
10+20),5:RETURN
50 CLEAR200:CONSOLE0,4,0,0
55 CLS:PRINT"Patientez un instant"
60 FORF=0TO25:A$=FONT8(F+65):B$=""
70 FORG=0TO7:B$=B$+STR$(255-VAL("&h"+MID
$(A$,3*G+2,2)))+",":NEXTG
75 FONT8(F+65)=B$:NEXTF
80 FONT8(255)="252,252,252,252,252,252,2
52,0"
85 FONT8(254)="252,252,252,252,252,252,2
52,252"
200 CLS:FORF=50TO42
205 BEEP200-2*F,2
300 CIRCLE(59,15),1:NEXT
400 FORF=1TO10:CLATE5,0:BEEPF,1:PRINTRI
GHT$(F,"FRANCART",F)
500 LOCATE15-F,1:PRINTLEFT$(" presents
",F)
600 BEEP38,10
700 M$="CATCH-MEAN"
710 FORF=1TO9STEP-1
720 XP1=INT(RND(2)*13+3.5):IFSCREEN(XP
1,3)<32THEN720
730 BEEPX(F),1:LOCATEX(F),3:PRINTMID$(M$
,F,1):NEXTF
740 FORG=1TO0STEP-1
750 FORF=1TO10:X=X(F)
752 BEEP25,1
755 P=INT(RND(1)*43+1.5)
760 IFP=STRLEN(M$)THEN1000
770 IFP=7THENX=X-1
810 IFX>80RX<3THENPOP
820 LOCATEX,Y(X,3):<32THEN900
830 LOCATEX,3:PRINTCHR$(SCREEN(X(F),3))
:LOCATEX(F),3:PRINT" "1
850 XIF1=X
900 NEXTF
905 NEXTG
910 FORF=1TO10:LOCATEF+4,21:A=ASC(MID$(M$
,F,1))
915 IFA(ASC("-")THENPRINTCHR$(63+A):ELSE
PRINT"-"
916 BEEP(F),1:FORG=1TOINT(RND(1)*50+.5)
:NEXTG
920 LOCATEX(F),3:PRINT" ":NEXTF
930 FORG=1TO2000:NEXT:LOCATE6,3:PRINT"(c)
1985":BEEP38,10
940 FORG=1TO2000:NEXT
945 FORF=8TO1STEP-1
946 BEEP200-2*F,2
947 CIRCLE(59,15),F
949 NEXTF:BEEPA,10:BEEP0,10
950 CLS:PRINT"Voulez-vs les regleadu jeu
 (o/n)?"
960 LOCATE18,3:PRINT"?":FORF=1TO50:NEXT
:A$=INKEY$:BEEP38,1
970 IFA$="O"ORA$="N"THENLOCATE18,3:PR
INT" ":IFORF=1TO50:NEXT:GOTO960
980 LOCATE18,3:PRINTCHR$(ASC(A$)+63)
990 IFA$="O"THEGOSUB5000
1000 CLS:PRINT"Ok .... on charge le PROGR
AMME no 1!"
1006 FORF=1BTO38:BEEPF,1:NEXT
1010 CLOAD"CATCH"
5000 'REGLE
5005 CLS
5006 FORF=1TO10:A=ASC(MID$(M$,F,1))
5007 IFA(ASC("-")THENPRINTCHR$(63+A):EL
SEPRINT"-";
5008 NEXTF
5010 PRINT" est un  jeu base sur l'adre
sse e la reflexion,"!:GOSUB10
5020 PRINT"l'ecart, en effet trouver d
es mots en un minimum de tempq,":GOSUBL
0
5025 PRINT"Les lettres apparraissent
en desordres l'ecran et ,":GOSUB10
5030 PRINT" JEU 1 ! Tapez dans l'ordre l
es lettres constituant le mot,"!:GOSUB10
5040 PRINT" JEU 2 ! Reunissez grace au
curseur les lettres dans l'ordre"!:GOSUB1
0
5050 PRINT" JEU 3 : Rattapez les lettr
es avant couilles soient au sol."
5055 GOSUB10
6000 PRINT"ma foi le partie terminpe
vous dassrzau niveau superieur"
6010 PRINT"22 niveau an tout!":GOSUB10
6020 PRINT"Wal I think that's  all .".
"  GOOD-LUCK!":GOSUB10
6100 RETURN
```

LISTING 2

```
1 'FRED TRANCART
2 'Presents
3 'CATCH-MEAN
4 '(c) 1985
5 'sur CANON X-07
6 'Programme II
7 '
9 '
10 CLEAR200:DEFINTA-Z
30 GOTO6000
100 '
150 '
200 FORF=1TO50:NEXT:RETURN
250
300 FORF=1TO1000:NEXT:RETURN
350
360 DATACHANT,REINE,JOUET,FILLE,PIANO,TR
AIN,POINT,TABLE,CHIEN,REGLE
370 DATAMATIN,TAPIS,POULE
380 DATALAMPE,PORTE,MOUTE
400 '
410 DATAROULEAU,PANIER,PLAFOND,TABLEAU,
FENETRE,VOITURE,PLANCHE,ARMOIRE
420 DATACOUTEAU,CHIFFRE
440 DATAINTERNE,FUSIL,COULOIR
445 DATAHOPITAL,MAGASIN,HORLOGE
450
460 DATAPANTALON,SANGLIER,CHEMINEE,MAGAZ
INE,TABOURET
470 DATABRACELET,DECHARGE,DEBARRAS,DECEM
BRE,ESCALIER
480 DATAPOSITION,RAQUETTE,CHOCOLAT
490 DATACINTURE,PRETEXTE,COLLEGUE
500 '
510 DATAENCRE,NOTIF,PEAGE,HERSE,HEROS,JA
DIS,TATON,PACHA,PACTE,TAUPE
530 DATAHATCH,ORDRE,OPERA
540 DATAORGUE,MISTRE,METRO
550
560 DATACHOAGE,SALAIRE,LIBERTE,MICROBE,
MENTALE,DAUPHIN,SOMMEIL,ORIGINE
580 DATAPLONGEE,THEATRE
590 DATAMUSIQUE,DEMANDE,DOCTEUR
595 DATACAPITAL,LEOPARD,OCTOBRE
600 '
610 DATAPANTHERE,BANCTION,MENAGERE,ORATO
IRE,PIANOTEUR
620 DATAROUGETTE,DISENENT,INDIRECT,NAUTI
QUE,NAVIGANT
630 DATAPOSITIE,POSTULAT,NORDIQUE
640 DATAFATALITE,GOUVERNE,JUGEMENT
650 '
660 DATAOPALE,LODEN,GNOME,GIBET,VALVE,OZ
ONE,FREUX,ETAIN,ETALE,ASPIC
670 DATADEVISE,TRIPE,BAGNE
680 DATACYCLE,BLAIR,COEUR
700 '
710 DATAHOSTILE,AMNESIE,MOLOSSE,URANIUM,
CHIASMA,THEORIE,BAROQUE,ACCACIA
730 DATACLASSE,ISOMERE
740 DATAETAIMNE,ETAMBOT,OPTIQUE
745 DATAPARLEUR,BATTANT,BRIQUET
750 '
760 DATAHARANGUE,HANNETON,HOMICIDE,PRELA
TIN,GERONTE
770 DATAMALINGRE,SYMPTOME,TRILOGIE,RECID
IVE,OPULENCE
780 DATANECROPHYTE,HYDROMEL,PARAGOLE
790 DATAHYDROLAT,ESTUAIRE,ENTRESOL
800 '
810 FONT8(224+F)=LEFT$(B$,LEN(B$)-1):FON
T8(225+F)=LEFT$(C$,LEN(C$)-1):RETURN
1000 '
1010 SC=SC+0:BEEP38,3:LOCATE20,2:PRINT" S
core "!SC!"pts":RETURN
1100 '
1110 B=INKS0:SC=SC+B
1111 ATCHR$(129)=CHR$(129)+CHR$(142)+CH
R$(141)+CHR$(148)+CHR$(146)+CHR$(254)
1115 FORH=1TO5
1110 BEEP28,3
1120 LOCATE0,1:PRINTAB$"Ste":GOSUB500:G
OATEO,1:PRINT" BONUS "B"ste":GOSUB150
1125 BEEP28,0
1130 NEXTH:RETURN
2000 '
2010 GOSUB300:CLS:PRINT"VOUS AVEZ PERDU"
2015 FORH=2BTO38STEP2:BEEPH,1:NEXT
2020 IFSC<HSTHEN2050
2030 HS=SC:PRINT"Mais vous battez le REC
ORD"!HS!"Ste",J
2050 PRINT"Voulez-vs continuer?
2060 IFINKS1"O"!THEN6000
2070 IFINKS1("N")THENBEEP
2080 GOTO2060
4000
4010 IH=LEN(B$):IHENRESTERE350
4020 IFNL=7ANDNI=1THENRESTERE400
4030 IHL=LEN(NI$):IHENRESTERE450
4040 IFNL=5ANDNI=2THENRESTERE500
4050 IFNL=7ANDNI=2THENRESTERE550
4060 IFNL=8ANDNI=2THENRESTERE600
4070 IFNL=9ANDNI=2THENRESTERE650
4080 IFNL=7ANDNI=3THENRESTERE700
4090 IFNL=8ANDNI=3THENRESTERE750
4100 FORF=1TOINT(RND(0)*(NM-1)+1.5):READ
M$:NEXTF
4110 RETURN
4600 'INITIALISATIONS
4610 VI=3:SCORE0:NL=5:NM=16
10000 'CHOIX NIVEAU
10010 CLS:PRINT"Vous-vous estimez ,"
10020 PRINT"D:Debutant"
10030 PRINT"N:Normal"
10040 PRINT"S:Surdoue"
10045 FORF=10TO38:BEEPF,1:NEXT
10050 LOCATE18,3:PRINT"?":GOSUB200:A$=I
NKE$
10055 BEEP10,1
10060 IFA$="D"ANDA$<>"N"ANDA$<>"S"THEN:
LOCATE18,3:PRINT"!":GOSUB200:GOTO10050
10065 BEEP38,5
10070 LOCATE18,3:PRINTCHR$(ASC(A$)+63)
10080 IFA$="D"THENNI=1ELSEIFA$="N"THENNI
=2ELSENI=3
20000 'Jeu JEU
20010 GOSUB300:GOSUB4000:LR$=NM$:LT$=""
20015 CLS:PRINTLEFT$(M$,1)+STRING$(NL-2,
".")+RIGHT$(M$,1)
20017 LINE(0,7)-(119,7)
20020 FORF=NMTO1STEP-1
20025 X(F)=INT(RND(0)*18+.5):Y(F)=INTIRN
D(1*92+1.5)
20030 IFSCREEN(X(F),Y(F))<32THEN20025
20040 BEEP(X(F)+1)*Y(F),1:LOCATEX(F),Y(F
):PRINTMID$(M$,F,1):NEXTF
20046 T=5$NL*2:FORF=2TO5LINE(119-5$NL,F
)-(119,F):NEXTF:BEEP48,5
20050 FORF=1TOSTEP-1:FORF=2TO5:PRESET(1
19-6/2,F):NEXTF
20060 M$=INKEY$:IFLEN(M$)=1FORH=1TOL
20070 IFMID$(LR$,H,1)=AATHEN20080ELSENEX
THE0TO20200
20080 B$=LEFT$(LT$,H-1)+A$:LR$=LEFT$(LR$
,H-1)+RIGHT$(LR$,L-H)
20090 LOCATE(H+1),7(H):PRINTCHR$(ASC(A$)
63):LOCATELENTH(L-1),0:PRINTA$
20095 LOCATE0,0:NEXTH
20100 IFLR$=""THEN25000
20120 IFH(L)THENFOR1=HTOL-1:X(I)=X(I+1)
Y(I)=Y(I+1):NEXTI
22000 NEXTG:G=0
25000 CLS:IFNM=LTHENPRINT"BRAVO pour "
!NM!:GOSUB1000:GOSUB3000:GOTO30000
25050 PRINT"FIASCO! Pr 'ING
25100 VI=VI-1
25150 PRINT" RESTE 'VI'vie"!:IFVI>1THENP
RINT"s";
25160 GOSUB1000:GOSUB3000:IFVI=0THEN2000E
LSE20000
30000 'Jeu JEU
30010 GOSUB300:GOSUB4000:LT$="":LR$=M$:A
=0:B=0
30013 CLS:PRINTLEFT$(M$,1)+STRING$(NL-2,
".")+RIGHT$(M$,1)
30014 LINE(0,7)-(119,7)
30015 LOCATEA,FIRNT$(M$,1)
30020 FORF=NLTO1STEP-1
30025 X(F)=INTIRND(1)*18+.5):Y(F)=INTIRN
D(1)*92+1.5)
30030 IFSCREEN(X(F),Y(F))<32THEN30025
30040 BEEP(X(F)+1)*Y(F),1:LOCATEX(F),Y(F
):PRINTMID$(M$,F,1):NEXTF
30090 T=4$NL*2:FORF=2TO5:LINE(119-6$NL,F
)-(119,F):NEXTF:BEEP48,5
30100 FORF=TOSTEP-1:FORF=2TO5:PRESET(1
19-6/2,F):NEXTF
30110 L=LEN(LR$):IFRF=1TOL:X=X(F):Y=Y(F)
30200 A=A+CHR$(RND(0)*43+1.5)GOTO30130,30140
,30150,30160
30130 X=X+1:GOTO30170
30140 X=X-1:GOTO30170
30150 Y=Y+1:GOTO30170
30160 Y=Y-1:GOTO30170
30170 IFY>30RY<1GBRX<0THEN30300
30190 IFSCREEN(X,Y)<32THEN30300
30191 LOCATEX(F),Y(F):PRINTCHR$(ASC(F),Y(
F)):LOCATEX(F),Y(F):PRINT" "1
30200 X(F)=X:Y(F)=Y
30300 NEXTF:A=A+B$:B=STICK(0)
30310 ON(B-1)/2+1GOTO30320,30330,30340,3
0350:GOTO30200
30320 B$=B$+1:GOTO30360
30330 AA=AA+1:GOTO30360
30340 BB=BB+1:GOTO30360
30350 AA=AA-1:GOTO30360
30360 B$=B$+AA+1+BB.:IFAA(OURAA)1BORBB(
10KBB)31HENJ2000
30370 P=SUBSTR(AA,BB):IFNOT(P=255ORP=32)
THEN30380
30375 LOCATEA,B:PRINT" "!:LOCATEAA.BB:PR
INTCHR$(255):A=AA:B=BB
30376 GOTO32000
30400 FORH=1TOL:IFMID$(LR$,H,1)=CHR$(P)A
NDX(H)=AAANDY(H)=BBTHEN30400ELSENEXTH
30390 GOTO32000
30400 LTN=LTN+CHR$(P):LOCATE0,0:PRINTLT$
:LINE(0,7)-(LEN(LT$)*6-1,7)
30410 LRN=LRN+CHR$(P):LENGHT(LR$,L-H)
30420 LOCATEA,B:PRINT" "!:LOCATEAA,BB:PP
INTCHR$(255):A=AA:B=BB
30430 SC=SC+N1*B
30440 IFLR$=""THEN35000
30450 FORH=1THENFORI=HTOL-1:X(I)=X(I+1):
Y(I)=Y(I+1):NEXTI
32000 NEXTG:G=0
35000 CLS:PRINT"BRAVO pr "!M
!:GOSUB1000:GOSUB3000:GOTO40000
35050 PRINT"FIASCO! pr '!M$
35100 VI=VI-1
35150 PRINT" RESTE 'VI'vie"!:IFVI>1THEN
PRINT"s";
35160 GOSUB1000:GOSUB300:IFVI=0THEN20000
LSE30000
40000 'Seme JEU
40010 GOSUB300
40020 GOSUB4000:A=10
40025 CLS:LOCATEA,3:PRINTCHR$(255);
40030 FORF=NLTO1STEP-1
40040 X(F)=INTIRND(0)*18+.5):IFSCREEN(X(
F),0)<32THEN40040
40050 BEEPX(F)+1,1:LOCATEX(F),0:PRINTMID
$(M$,F,1):NEXTF
40060 LINE(0,7)-(119,7)
40071 FORH=1TO5
40072 A$=FONT8(ASC(MID$(M$,H,1)))
40074 FORF=0TO7:A$(F)=STR$(VAL("&H"+MID
$(A$,3*F+2,2)))+",":NEXTF
40080 F=2:B$="0,0,":A$(0)=A$(1)=A$(2)+A$
(3)+A$(4)+A$(5)
40082 C$=A$(6)+A$(7)+"0,0,0,0,0,":GOSU
B800
40084 F=4:B$="0,0,0,0,":A$(0)=A$(1)+A$(2
)+A$(3)
40090 C$=A$(4)+A$(5)+A$(6)+A$(7)+"0,0,0
0,":GOSUB800
40092 F=8:B$="0,0,0,0,0,0,0,0,":A$(0)=A$(1)
40094 C$=A$(0)+A$(1)+A$(2)+A$(3)+A$(4)+A
$(5)+A$(6)+A$(7):GOSUB800
40118 FORF=0TO2:FORG=1TO4
40120 A=A+P=STICK(0)
40130 IFP=1THENAA=AA+1
40140 IFP=7THENAA=A-1
40145 IFA(ASCTHENBEEP10,1:LOCATEA,3:PRIN
T" ";
40150 IFAA>=OANDAA<18THENAA=A
40160 IFAA<THENAA=AELSEIFAA>18THENAA=0
40200 BEEPF+4*G,1
40205 LOCATEF+1,4:PRINTCHR$(224+2*G):LO
CATEX(H),F+1:PRINTCHR$(225+2*G)
40206 LOCATEA,3:PRINTCHR$(255);
40210 NEXTG:NEXTF
40220 IFA(>X(H)THEN45000
40230 NEXTH
40250 CLS:PRINT"BRAVO pr "!M$:G=0:GOSUB1
000:GOSUB1000:GOTO50000
45000 CLS:PRINT"FIASCO! pr "!M$
45010 VI=VI-1
45020 PRINT" RESTE 'VI'vie"!:IFVI>1THENP
RINT"s";
45030 G=0:GOSUB1000:GOSUB300:IFVI=0THEN2
0000LSE40000
50000 "FIN NIVEAU -> NIVEAU SUIVANT
50005 GOSUB300
50010 CLS:PRINTCHR$(254)+CHR$(128)+CHR$(14
7)+CHR$(142)+CHR$(132)+CHR$(141)
50020 AA=AA+CHR$(147)+CHR$(136)+CHR$(142
)+CHR$(141)+CHR$(254)
50030 BEEP28,5:LOCATE4,0:PRINTAA
50035 LOCATE0,2
50040 IFNL=5THENNL=7!PRINT" Not de 7 let
tres "!:GOTO20000
50050 IFNL=7THENNL=8!PRINT" Not de 8 let
tres "!:GOTO20000
50060 IFNI=1THENNI=2!NL=5!PRINT" Niveau
 NORMAL "!:GOTO20000
50070 IFNI=2THENNI=3!NL=5!PRINT" Niveau
 SURDOUE "!:GOTO20000
50080 GOTO20000
```

SPECTRUM

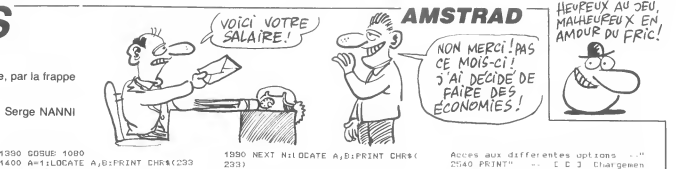
Suite de la page 27

```
3430 LET a$="&B00000000000000000"
3490 PRINT #3:USR 62500,d-256*IN
T (d/256),INT (d/256)
3495 PRINT D;"<=";a$
3500 RANDOMIZE USR 65300
3510 RETURN
6000 CLS : PRINT AT 0,0;"Please
wait,I'm loading the 3rd part of
 the program." INK 0: PRINT AT
 20,0; LOAD ""
9999 STOP
9500 REM
9501 REM
9502 REM  Ces lignes sont
9503 REM  Ecrites par le
9504 REM  Continent la partie
9505 REM  Du SUPERBASIC
9506 REM  Ne les oubliez pas!
9507 REM
9510 REM
9600 REM
9601 REM \ Sa routine Delete \
9602 REM /\/\/\/\/\/\/\/\/\/\/\
9630 INPUT "Ligne (1-24)";l: IF
 l<1 OR
9690 POKE 23296,l-256*INT (l/2
56) POKE 23297,INT (l/256)
9695 POKE 23295,(2-256*INT (l/2
56)) POKE 23299,INT (l/256)
9700 PRINT "Tapez en mode direct
 RANDOMIZE USR 63400: CLEAR ":
STOP
9710 STOP
9800 REM
9801 REM )  DUMP HEXADECIMAL )
9802 REM )/)/)/)/)/)/)/)/)/)/)
9810 INPUT "Adresse de départ (d
ec) ";d
9815 PRINT #1;AT 0,0;"appuyer su
r ESPACE pour revenir au menu":
9820 LET h$=d: LET h$=h$+"
: PRINT #3:USR 62200,h-256*INT (h
/256) INT (h/256)
9830 PRINT h$;" ";
9835 LET s$=0: FOR a=0 TO 7
: PRINT #3:USR 62200,h-256*INT (h
/256) INT (h/256)
9840 LET s$=s$+PEEK (USR 65300)+"
 ": PRINT h$;
9845 IF INKEY$=" " THEN RETURN
9850 NEXT a: LET s=INT (s/8): LE
T h=s+8: PRINT #3;USR 62200,h-256*
INT (h/256),INT (h/256): PRINT
s$;"h$15 TO ";
9855 POKE 23692,0
9856 LET add=add+65: GO TO 9820
9950 REM * Sa routine Recherche *
9951 REM * Sa routine Caractere *
9952 REM /\/\/\/\/\/\/\/\/\/\/\/\
9955 FOR n=1 TO 5
9960 POKE 23302+n,a
9965 NEXT n
9970 PRINT "n1 TO LEN a$
9975 POKE 23319+n,CODE a$(n): NE
XT n
9980 POKE 23319+n,255
9985 RANDOMIZE USR 60126
9990 RETURN
```

AMSMOTS

Economisez l'achat d'un traitement de texte, par la frappe de cet utilitaire plutôt sympa.

Serge NANNI



SUITE DU N°126

SERVEUR MINITEL HEBDOGICIEL 36 15 91 77 HG puis Envoi.

```
980 POKE ÍA031,VAL("X"+RIGHT$(HEX$
(ÍÁ4000+(1+(((1+PÁLG)-1)*80)))),2))
990 POKE ÍA032,VAL("X"+LEFT$(HEX$(
ÍÁ4000+(1+(((1+PÁLG)-1)*80))),2))
1000 POKE ÍA041,VAL("X"+LEFT$(HEX$
(ÍÁ4000+(1+(((1+PÁLG)-1)*80))+1399)
,2))
1010 POKE ÍA046,VAL("X"+RIGHT$(HEX
$(ÍÁ4000+(1+(((1+PÁLG)-1)*80))+1399
),2))
1020 CALL ÍA030
1030 FOR I=1 TO 24:IF ZÍ(I+PÁLG)=1
THEN LOCATE B0,I:PRINT"(":NEXT I
1040 RETURN
1050 ' ------ AUTRE ECRAN HAUT ----
1060 P=P-25:IF P<0 THEN P=0:RETURN
1070 LOCATE 1,1:A=1:B=1
1080 LOCATE 1,1:IF CZ=0 THEN A=1:B
=1
1090 POKE ÍA031,VAL("X"+RIGHT$(HEX
$(ÍÁ4000+(1+(((1+PÁLG)-1)*80))),2))
1100 POKE ÍA032,VAL("X"+LEFT$(HEX$
(ÍÁ4000+(1+(((1+PÁLG)-1)*80))),2))
1110 POKE ÍA041,VAL("X"+RIGHT$(HEX
$(ÍÁ4000+(1+(((1+PÁLG)-1)*80))+1399)
,2))
1120 POKE ÍA046,VAL("X"+RIGHT$(HEX
$(ÍÁ4000+(1+(((1+PÁLG)-1)*80))+1399
),2))
1130 CALL ÍA030
1140 FOR I=1 TO 24:IF ZÍ(I+PÁLG)=1
THEN LOCATE B0,I:PRINT"(":NEXT I
1150 RETURN
1160 ' ------- OPTIONS ----------
1170 PAPER 1:PEN 0:LOCATE 1,1:PRIN
T" OPTION CHOISISSE : ";
1180 W$=INKEY$:IF W$="" THEN 1180
1190 IF W$="S" OR W$="s" THEN 1410
1200 IF W$="N" OR W$="n" THEN 1610
1210 IF W$="Q" OR W$="q" THEN PAPE
R 0:PEN 1:MODE 2:END
1220 IF W$="L" OR W$="l" THEN 1830
1230 RETURN
1240 ' ---- INSERTION LIGNE -----
1250 CZ=1:EW$=MEX$(ÍÁ4000+(1+(B+P+L
G-1)*80))
1260 IF RIGHT$(EW$,2)="00" THEN PR
INT CHR$(7):RETURN
1270 POKE ÍA018,VAL("X"+LEFT$(EW$,
2)):POKE ÍA020,VAL("X"+RIGHT$(EW$,
2))-1
1280 CALL ÍA010
1290 FOR I=1+(ÁÁ000+(1+(B+P+LG-1)*80
)) TO (ÍÁ000+(1+(B+P+LG)*80)):POKE I
,0:NEXT I
1300 GOSUB 1080
1310 A=1:LOCATE A,B:PRINT CHR$(233
)
1320 CZ=0
1330 RETURN
1340 ' --- EFFACEMENT LIGNE -----
1350 CZ=1:AZ$=MEX$(ÍÁ4000+(1+(B+P+L
G-1)*80)):AW$=MEX$(ÍÁ4000+(1+(B+P+
LG)*80))
1360 POKE ÍA001,VAL("X"+RIGHT$(AZ$
,2)):POKE ÍA002,VAL("X"+LEFT$(AZ$,
2))
1370 POKE ÍA004,VAL("X"+RIGHT$(AW$
,2)):POKE ÍA005,VAL("X"+LEFT$(AW$,
2))
1380 CALL ÍA000
1390 GOSUB 1090
1400 A=1:LOCATE A,B:PRINT CHR$(233
):CZ=0:RETURN
1410 ' SAUVEGARDE NON DOCUMENT -
1420 LOCATE 1,1:INPUT"QUEL EST LE
NOM DU FICHIER : ";DW$
1430 LOCATE 1,1:PRINT"APPUYEZ SUR
<PLAY> ET <REC> PUIS SUR UNE TOUCH
E.";
1440 X$=INKEY$:IF X$="" THEN 1440
1450 PAPER 0:PEN 1
1460 OPENOUT "!"+DW$
1470 FOR I=1 TO 199
1480 IF Z(I)=0 THEN 1540
1490 FOR N=1 TO B0
1500 FR$=CHR$(PEEK(ÍÁ4000+(N+((I-1)
*80)))
1510 IF PEEK(ÍÁ4000+(N+(I-1)*80))=0
THEN FR$=FR$+" " ELSE FR$=FR$+FR$
1520 NEXT N:PRINT #9,FR$
1530 R$=""
1540 NEXT I
1550 CLOSEOUT
1560 FOR N=1 TO 79
1570 IF PEEK(ÍÁ4000+N)=0 THEN LOCAT
E N,1:PRINT" " ELSE LOCATE N,1:PRI
NT CHR$(PEEK(ÍÁ4000+N))
1580 NEXT N
1590 LOCATE A,B:PRINT CHR$(233)
1600 RETURN
1610 ' --- CHARGEMENT DOCUMENT ---
1620 PAPER 1:PEN 0:CALL ÍA060
1630 LOCATE 1,1:INPUT"QUEL EST LE
NOM DU FICHIER : ";DW$
1640 LOCATE 1,1:PRINT"APPUYEZ SUR
<PLAY> PUIS SUR UNE TOUCHE."
1650 X$=INKEY$:IF X$="" THEN 1650
1660 PAPER 0:PEN 1
1670 OPENIN "!"+DW$
1680 LINE INPUT #9,T$
1690 Z=Z+1:Z(Z)=1
1700 FOR I=1 TO 79
1710 ER$=MID$(T$,I,1)
1720 IF ER$="" THEN 1770
1730 E=ASC(ER$)
1740 POKE (ÍÁ4000+(I+((Z-1)*80))),E
1750 IF Z>25 THEN 1770
1760 LOCATE I,Z:PRINT CHR$(E)
1770 NEXT I
1780 T$="":IF EOF=-1 THEN 1800
1790 GOTO 1680
1800 LOCATE A,B:PRINT CHR$(233)
1810 RETURN
1820 ' --LISTING SUR IMPRIMANTE -
1830 LOCATE 1,1:PRINT"VOULEZ VOUS
UNE PAUSE ENTRE CHAQUE PAGE (O/N)?
"
1840 RE$=INKEY$:IF RE$="" THEN 184
0 ELSE IF INSTR("ONon",RE$)>0 THEN
1860
1850 IF RE$="O" OR RE$="o" THEN PA
U=1 ELSE PAU=0
1860 LOCATE 1,1:INPUT"COMBIEN DE L
IGNE DEVRA AVOIR UNE PAGE ";PW
1870 LOCATE 1,1:PRINT"SI L'IMPRIMA
NTE EST PRETE, APPUYEZ SUR UNE TOU
CHE."
1880 PAPER 0:PEN 1
1890 X$=INKEY$:IF X$="" THEN 1890
1900 FOR I=1 TO 139
1910 IF Z(I)=0 THEN 1960
1920 IF Z(I)=FW THEN PW=PW+PW:LOCA
TE 1,1:PRINT"APPUYEZ SUR [ ESPACE
]";SPACE$(20):WHILE INKEY(47)=0:W
END
1930 FOR N=1 TO B0
1940 IF PEEK(ÍÁ4000+(N+((I-1)*80)))
=0 THEN PRINT #8," "; ELSE PRINT #
8,CHR$(PEEK(ÍÁ4000+(N+((I-1)*80))))
;
1950 NEXT N:PRINT #8,CHR$(13)
1960 NEXT I
1970 FOR I=1 TO 79
1980 IF PEEK(ÍÁ4000+N)=0 THEN LOCAT
E N,1:PRINT" " ELSE LOCATE N,1:PRI
NT CHR$(PEEK(ÍÁ4000+N))
1990 NEXT N:LOCATE A,B:PRINT CHR$(
233)
2000 RETURN
2010 ' *** LIGNE,COLONNE,MODE **
2020 PAPER 1:PEN 0
2030 LOCATE 1,1:PRINT"LIGNE : ";B+
P;" COLONNE : ";A;:IF INS=1 THEN
PRINT" MODE INSERTION"
2040 PAPER 0:PEN 1
2050 DD$=INKEY$:IF DD$="" THEN 205
0
2060 FOR N=1 TO 79
2070 IF PEEK(ÍÁ4000+(N+(P+B0)))=0 T
HEN LOCATE N,1:PRINT" " ELSE LOCAT
E N,1:PRINT CHR$(PEEK(ÍÁ4000+(N+(P
+B0)))
2080 NEXT N:RETURN
2090 ' ***** mode insertion ****
2100 CX$=HEX$(ÍÁ4000+(A+(((B+P)-1)*
B0)))
2110 IF RIGHT$(CX$,2)="00" THEN PR
INT CHR$(7):RETURN
2120 CV=VAL("X"+CX$)+(B0-A)
2130 IF RIGHT$(HEX$(CV),2)="00" TH
EN CV=CV-1
2140 POKE ÍA097,VAL("X"+RIGHT$(HEX
$(CV),2)):POKE ÍA098,VAL("X"+LEFT$
(HEX$(CV),2))
2150 POKE ÍA099,VAL("X"+RIGHT$(HEX
$(CV),2))-1:POKE ÍA098,VAL("X"+LEF
T$(HEX$(CV),2))
2160 POKE ÍA0A1,VAL("X"+RIGHT$(CX$
,2))-1
2170 CA$=HEX$(ÍÁ4000+(1+((B+P-1)*80
)))
2180 POKE ÍA07F,VAL("X"+RIGHT$(CA$
,2)):POKE ÍA080,VAL("X"+LEFT$(CA$,
2))
2190 LOCATE 1,8
2200 CALL ÍA036:CALL ÍA07C
2210 RETURN
2220 ' ***** ACCENTS *****
2230 SYMBOL AFTER 125
2240 SYMBOL 126,160,110,13C,166,17
E,160,13C
2250 KEY 125,CHR$(193)
2260 SYMBOL 193,16,18,13C,166,17E,
160,13C
2270 KEY 128,CHR$(126)
2280 SYMBOL 128,160,110,178,1C,17C
,1CC,176
2290 KEY 129,CHR$(128)
2300 SYMBOL 129,10,10,13C,166,160,
13E,18,118
2310 KEY 132,CHR$(129)
2320 SYMBOL 130,130,18,166,166,166
,166,13E
2330 KEY 137,CHR$(130)
2340 SYMBOL 131,118,124,13C,166,17
C,160,13C
2350 KEY 134,CHR$(131)
2360 SYMBOL 132,1C,132,138,16C,13
8,110,130,160
2370 KEY 139,CHR$(132)
2380 SYMBOL 137,118,124,13C,166,16
6,166,13C
2390 KEY 136,CHR$(137)
2400 SYMBOL 134,118,124,166,166,16
6,166,13C
2410 KEY 133,CHR$(134)
2420 SYMBOL 135,118,124,178,1C,17C
,1CC,176
2430 KEY 130,CHR$(135)
2440 SYMBOL 136,18,124,138,118,18
8,110,130
2450 KEY 138,CHR$(136)
2460 RETURN
2470 ' PRESENTATION DES OPTIONS *
2480 CLS
2490 PAPER 1:PEN 0
2500 PRINT" OPTI
ONS DISPONIBLES SUR LE LOGICIEL
2510 PAPER 0:PEN 1
2520 PRINT" **** G
ESTION DES PERIPHERIQUES ****"
2530 PRINT:PRINT" -- [ COPY J
Acces aux differentes options ..."
2540 PRINT" -- [ C ] Chargemen
t d'un document
2550 PRINT" -- [ S ] Sauvegard
e d'un document
2560 PRINT" -- [ L ] Listing s
ur imprimante
2570 PRINT" -- [ Q ] Quitter l
e logiciel
2580 PRINT:PRINT"
**** OPTIONS DE TRAVAIL (acces dir
ect) ****"
2590 PRINT:PRINT" -- [ CTRL+A ]
Position du curseur (ligne,colons
e) et Mode ..."
2600 PRINT" -- [ CTRL+B ] Mode
insertion
2610 PRINT" -- [ CTRL+I ] Inser
tion ligne
2620 PRINT" -- [ CTRL+E ] Effac
ement ligne
2630 PRINT" -- [ CTRL+S ] Page
suivante
2640 PRINT" -- [ CTRL+R ] Page
precedente
2650 PRINT" -- [ CTRL+C ] Affic
hage des options
2660 PRINT:PRINT:PRINT"
APPUYEZ SUR [ ESPACE ] POUR
CONTINUER"
2670 WHILE INKEY(47):WEND
2680 GOSUB 370:Z$=CHR$(255):RETURN
2690 ' **** CLAVIER ****
2700 PRINT:PRINT:PRINT" -- VOU
LEZ VOUS AVOIR LES LETTRES AVEC AC
CENTS (O/N) ?"
2710 f$=INKEY$:IF f$="" THEN 2710
ELSE IF INSTR("ONon",f$)=0 THEN 27
10
2720 IF f$="N" OR f$="n" THEN MODE
2:RETURN
2730 GOSUB 2220:MODE 2:RETURN
```

LISTING 3

```
10 P=ÁÁ000:FOR N= 1 TO 21:READ A$
15 FOR L= 1 TO 15 STEP 2
20 E$=MID$(A$,L,2):V=VAL("&"+B$):S
=S+V
30 POKE P,V:P=P+1:NEXT L:NEXT N
50 IF SC<10000GOTO4 THEN PRINT"ERREUR D
E DATAS":END
60 SAVE"AMSCOD",B,ÁÁ000,ÍÁ6
100 DATA 21A1A001F1A000A77
101 DATA 0323BE7FEC20F7C9
102 DATA 21F7F01AF7F0A77
103 DATA 2B0E3E400B20F73E
104 DATA A0B92F2C3000000
105 DATA 0000000000000000
106 DATA 210140B0E00EE44E
107 DATA A0CC4BA0C05AB623
108 DATA 3E47BC20EE3ED0B0
109 DATA 20C9C93E2C0C97E09
110 DATA 0000000000000000
111 DATA 0000000000000000
112 DATA 210040B0E007723E
113 DATA 7FBC20F7C32151140
114 DATA 015240A77230B9E
115 DATA 9FB320F7064F2151
116 DATA 403E00BEC4314A0C
117 DATA 53A0CD5AB82310F1
118 DATA C97E23BE20DC100
119 DATA 000100000A77B0B
120 DATA 3E00B320F7C30000
```

MSX

Suite de la page 8

```
6120 VI$=RIGHT$(STR$(100+VI),2):LOCAT
E26,9:PRINTVI$
6130 IFVI=0THEN6190
6140 X=X2:Y=Y2:PUTSPRITE1,(X,Y)
6150 FK=6804
6160 LOCATE1,20 PRINT"TEMPS 444444444
44"
6170 GOTO5060
6180 REM
6190 REM  FIN DU JEU
6200 REM
6210 FORT=8T04000 NEXT
6220 FORN=1TO13
6230 PUTSPRITEN,(X,209)
6240 NEXT
6250 N=0 M=10 PK=6804:OB=0.PO=0:EC=0
6260 LOCATE0,N.PRINT"
                    "
6270 LOCATE0,M PRINT"
                    "
6280 N=N+1 M=M-1
6290 IFN=10THEN6320
6300 FORT=8T0400 NEXT
6310 GOTO6260
6320 SC=SC+8U
6330 SC=RIGHT$(STR$(100000!+SC),5) L
OCATE23,3 PRINTSC$
6340 IFSC>HSTHENHS=SC.HS$=RIGHT$(STR$
(100000!+HS),5) LOCATE23,12 PRINTHS$
6350 B0=B0 B0=RIGHT$(STR$(100000!+B0
),5) LOCATE23,6 PRINTB0$
6360 LOCATE2,3 PRINT"()()()()()()()()
(
6370 LOCATE2,4 PRINT"()()()()()()()()
)
6380 LOCATE2,5 PRINT"()()()()()()()()
(
6390 LOCATE2,6 PRINT"()()()()()()()()
)
6400 LOCATE2,7 PRINT"()()()()()()()()
(
6410 LOCATE2,8 PRINT"()()GAME()OVER()()
)
6420 LOCATE2,9 PRINT"()()()()()()()()
(
6430 LOCATE2,10 PRINT"()()()()()()()()
)
6440 LOCATE2,11 PRINT"()()()()()()()()
(
6450 LOCATE2,12 PRINT"()()()()()()()()
)
6460 LOCATE1,20 PRINT"JOYSTICK()()CLAVI
ER()"
6470 SC=0
6480 REM
6490 IFSTR$(ST)=-1THEN6580ELSE6480
6500 FORT=0TO500:NEXT SC=0 SC$=RIGHT$
(STR$(100000!+SC),5) LOCATE23,3:PRINT
SC$.FORN=4TO14.LOCATEN,N PRINT"
                    "NEXT-T=0 TP=0
6510 LOCATE2,3:PRINT"()()()()()()()()
()()"
6520 LOCATE2,4:PRINT"()()()()()()()()
()()"
6530 LOCATE2,5:PRINT"()ÁÁÁÁÁÁÁÁÁÁÁÁÁÁ
()"
6540 LOCATE2,6 PRINT"()()()()()()()()
()()"
6550 LOCATE2,7:PRINT"()()LETESTRORI
()()"
6560 LOCATE2,8 PRINT"()()HAKENATORN
()()"
6570 LOCATE2,9 PRINT"()()()()()()()()
()()"
6580 LOCATE2,10 PRINT"()ÁÁÁÁÁÁÁÁÁÁÁÁÁÁ
()()"
6590 LOCATE2,11:PRINT"()()()()()()()()
()()"
6600 LOCATE2,12:PRINT"()()()()()()()()
()()"
6610 GOTO2130
6620 REM
6630 REM TABLEAU BUIVANT
6640 REM
6650 PLAY"T10004L15E0+CAEDCAL13AL5BL1
3EL15CAEDCL13ABL5CC
6660 SN=((6804-PK)/10)
6670 BU=BU+1380-BN
6680 B0=RIGHT$(STR$(100000!+B0+BU),5
) LOCAT23,6.PRINTB0$
6690 PK=6804
6700 VI=0:VI$=""
6710 VI=RIGHT$(STR$(100+VI),2):LOCAT
E26,9 PRINTVI$
6720 FORT=8T03000 NEXT
6730 FORN=1TO13
6740 PUTSPRITEN,(X,209)
6750 NEXT
6760 OB=0
6770 N=0:M=10
6780 LOCATE0,N PRINT"
                    "
6790 LOCATE0,M.PRINT"
                    "
6800 N=N+1:M=M-1
6810 IFN=10THEN6840
6820 FORT=8T0400 NEXT
6830 GOTO6780
6840 Z=Z+1
6850 ON ZGOTO2490,2720,2950,3100,3410,
3640,3870,4080,4330,4560,4790,5190
```

ISOLA

Quoi de plus pathétique que l'affrontement stratégique entre un homme et sa machine...

Jean-Claude AUFFRET

Mode d'emploi :
Tapez et sauvegardez à la suite ces deux programmes. Le lancement du premier, charge et lance automatiquement le second. Les règles sont incluses.

AMSTRAD

MIEUX VAUT FAIRE CHIER QUE DE SE S'EMMERDER

SERVEUR MINITEL HEBDOGICIEL 36 15 91 77 HG puis Envoi.

LISTING 1

```
1 '
2 '        ISOLA
3 '
4 '        LISTING 1
5 '
6 ' CHARGEMENT DU PROGRAMME
7 '            PRINCIPAL
8 '
10 MODE 0:BORDER 0:INK 0,0:INK 1,1
:INK 2,24:INK 3,11:INK 4,15:INK 5
,3:INK 6,13:INK 7,26:INK 8,11,25
20 SPEED INK 100,30
30 FOR n=-151 TO 151 STEP 2:a=SQR(
22801-(nxn)):ORIGIN 338,200:x=DRA
W a,0,2+SGN(n):NEXT
40 ORIGIN 0,0
50 FOR n=0 TO 30 STEP 2:a=SQR(900-
(nxn)):ORIGIN 230,200:x=DRAW a,0,2
:ORIGIN 230,200:x=DRAW -a,0,2:NEXT
60 ORIGIN 0,0
70 FOR t=290 TO 436 STEP 4
80 MOVE t,100
90 READ y,c
100 DRAW t,y+100,c
110 IF y()139 THEN GOTO 90
120 NEXT
130 DATA 22,1,30,4,100,1,133,3,22,
1,38,4,100,1,133,3,20,1,40,4,100,1
,116,3,124,5,133,3,20,1,44,4,100,1
,120,3,130,5,133,3,20,1,46,4,100,1
,108,3,114,5,120,3,130,5,133,3
140 DATA 20,1,50,4,100,1,112,3,132
,5,133,3,20,1,54,4,100,1,116,3,144
,5,133,3,20,1,50,4,100,1,112,3,134
,5,133,3,20,1,54,4,100,1,116,3,144
,5,133,3,19,1,56,4,100,1,118,3,146
,5,133,3
150 DATA 18,1,58,4,100,1,118,3,148
,5,133,3,18,1,60,4,100,1,116,3,150
,5,133,3,18,1,62,4,100,1,116,3,150
,5,133,3,13,1,38,4,42,6,60,4,100,1
,118,3,149,5,133,3
160 DATA 13,1,38,4,50,6,62,4,100,1
,116,3,148,5,133,3,17,1,40,4,62,6,
100,1,110,3,146,5,133,3,17,1,38,4,
104,6,145,5,133,3,18,1,37,4,105,6,
142,5,133,3
170 DATA 18,1,40,4,107,6,138,5,133
,3,19,1,36,4,103,6,140,5,133,3,19,
1,32,4,100,6,140,5,133,3,19,1,34,4
,60,6,100,1,108,3,140,5,133,3,17,1
,36,4,54,6,62,4,100,1,112,3,136,5,
133,3,17,1,34,4,50,6,60,4,100,1,11
0,3,134,5,133,3
180 DATA 18,1,58,4,100,1,106,3,120
,5,104,3,134,5,133,3,18,1,56,4,100
,1,120,5,124,3,136,5,133,3,18,1,58
,4,100,1,108,3,130,5,133,3,18,1,57
,4,100,1,120,5,122,3,130,5,1
33,3,19,1,58,4,95,1,116,5,120,3,12
8,5,133,3
190 DATA 18,1,56,4,80,1,104,5,116,
3,124,5,133,3,17,1,54,4,100,1,120,
3,126,5,133,3,17,1,52,4,100,1,120,
3,124,5,133,3,17,1,50,4,100,1,120,
3,122,5,133,3,16,1,48,4,100,1,133,
3
200 DATA 16,1,45,4,100,1,133,3,16,
1,38,4,100,1,133,3,17,1,32,4,100,1
,133,3,17,1,25,4,100,1,133,3
210 PAPER 1:PEN 8:LOCATE 9,20:PRIN
T "ISOLA"
220 RUN "!
```

LISTING 2

```
10 '
20 '        ISOLA
30 '
40 '        PROGRAMME PRINCIPAL
40 '
50 '        J-C  AUFFRET
60 '
70 '        FEVRIER 1986
80 '
90 ' les KEM peuvent ne pas etre
110 '----------------------
120 ' redefinition des caracteres
130 '----------------------
140 SYMBOL 241,10,10,63F,63F,63F,&
3F,63F,63F
150 SYMBOL 242,10,10,&FC,&FC,&FC,&
FC,&FC,&FC
160 SYMBOL 243,63F,63F,63F,63F,63F
,63F,10,10
170 SYMBOL 244,&FC,&FC,&FC,&FC,&FC
,&FC,10,10
180 SYMBOL 245,188,155,122,10,188,
155,&22,&0
190 SYMBOL 246,&0,&0,&3F,&3E,&3C,&
33,&33,&27
200 SYMBOL 247,&0,&0,&FC,&7C,&3C,&
3C,&CC,&E4
210 SYMBOL 248,&27,&33,&33,&3C,&3E
,&3F,&0,&0
220 SYMBOL 249,&E4,&CC,&3C,&3C,&7C
,&FC,&0,&0
230 SYMBOL 250,&0,&0,&3F,&3E,&3C,&
3B,&30,&20
240 SYMBOL 251,&0,&0,&FC,&7C,&3C,&
1C,&C,&4
250 SYMBOL 252,&20,&30,&3B,&3C,&3E
,&3F,&0,&0
260 SYMBOL 253,&4,&C,&1C,&3C,&7C,&
FC,&0,&0
270 '----------------------
280 '  initialisation
290 '----------------------
300 INK 0,0:INK 1,25:INK 2,11:INK
3,3:BORDER 0
310 DEFINT g-z
320 MODE 1:GOSUB 1590
330 FOR na=80 TO 800 STEP 25:GOSUB
 1,na,8:NEXT
340 DIM p(89):DIM l(89):DIM q(89):
DIM q(89):DIM z(7):DIM x(8)
350 FOR t=2 TO 6:FOR s=2 TO 7:l=(t
x10)+s:p(l)=8:NEXT s:NEXT t
360 p(11)=3:p(18)=3:p(71)=3:p(78)=
3
370 FOR t=12 TO 17:p(t)=5:p(t+60)=
5:NEXT t:FOR t=21 TO 61 STEP 10:p(
t)=5:p(t+7)=5:NEXT t
380 GOSUB 1000
390 LOCATE 12,16:PEN 2:PRINT "1 ..
... Je commence":LOCATE 12,20:PEN
3:PRINT "2 ... Vous commencez"
400 N$=INKEY$:IF N$()"1" AND N$()"
2" THEN 390
410 RUN"!
420 WINDOW 1,40,1,25:CLS
430 WINDOW #1,40,20,22,22
440 WINDOW #2,25,40,1,25
450 GOSUB 1200
460 x=4:le=1:f=1:GOSUB 1200:y=40:c
=1:c=1:GOSUB 1360
470 FOR T1=1 TO 1000:NEXT
480 IF N$="2" THEN GOTO 850
490 '----------------------
500 '  l'ordinateur deplace son
                        pion
510 '----------------------
520 PEN #0,3:PAPER #1,0:PEN #1,3:C
LS #1
530 ma=MAX(g(x-11),g(x-10),g(x-9),
g(x-1),g(x+1),g(x+9),g(x+10),g(x+1
1))
540 IF ma=0 THEN 590
550 no=x:GOSUB 1330
560 FOR t=1 TO 8:IF g(u(t))=ma AND
 u(t)()y THEN 600
570 NEXT t
580 t=x:s=y:GOSUB 1510:GOTO 540
590 PEN #1,6:PRINT #1,"vous avez g
agne":FOR t=1 TO 5:FOR ts=250 TO 2
50 STEP 50 :SOUND 1,50+ABS(t),5:NE
XT t:NEXT ts:GOTO 1870
600 x=u(t):GOSUB 1280
610 '----------------------
620 ' l'ordinateur enleve une ile
630 '----------------------
640 ma=MAX(g(y-11),g(y-10),g(y-9),
g(y-1),g(y+1),g(y+9),g(y+10),g(y+1
1))
650 IF ma=0 THEN 780
660 no=y:GOSUB 1330
670 FOR w=1 TO 8:IF g(u(w))=ma AND
 u(w)()x THEN 700
680 NEXT w
690 t=y:s=x:GOSUB 1510:GOTO 650
700 IF u(w)()x-11 AND u(w)()x-10 A
ND u(w)()x-9 AND u(w)()x-1 AND u(w
)()x+1 AND u(w)()x+9 AND u(w)()x+1
0 AND u(w)()x+11 THEN 750
710 t=y:s=u(w):GOSUB 1510
720 IF ma=0 THEN 780
730 FOR v=1 TO 8:IF g(u(v))=ma AND
 u(v)()x AND u(v)()x-11 AND u(v)()
x-10 AND u(v)()x-9 AND u(v)()x-1 A
ND u(v)()x+1 AND u(v)()x+9 AND u(v
)()x+10 AND u(v)()x+11 THEN 760
740 NEXT v
750 o=u(w):GOTO 770
760 o=u(v)
770 GOSUB 1510:GOSUB 1450:GOTO 800
780 PEN #1,4:PRINT #1,"vous avez P
EROU":FOR u=1 TO 2:FOR t=50 TO ts2
00 STEP 1.5:SOUND 1,t,t:NEXT t:NEXT
T u:GOTO 1870
790 PEN #1,2:PRINT #1,"Coup imposs
ible!":SOUND 1,45:FOR t=1 TO 500:
NEXT t:SOUND 1,45
800 IF p(y)=0 OR g(y)=0 THEN 780
810 IF p(y)=1 AND (x=y-11 OR x=y-1
0 OR x=y-9 OR x=y-1 OR x=y+1 OR x=
y+9 OR x=y+10 OR x=y+11) THEN 780
820 '----------------------
830 '  jeu de l'adversaire
840 '----------------------
850 PEN #1,1:INPUT #1,"Vous jouez
en ";J
860 IF j()y+1 AND j()y-9 AND j()y+
10 AND j()y+11 AND j()y-1 AND j()y
-9 AND j()y-10 AND j()y-11 THEN 79
0
870 IF q(j)=0 OR j=x  THEN 790 ELS
E y=j
880 GOSUB 1360
890 PEN #1,3:INPUT #1,;" et otez l
'ile ";J
900 IF q)78 THEN GOSUB 1910:GOTO 8
90
910 IF o=x OR o=y OR q)78 OR g(o)=
0 THEN GOSUB 1910:GOTO 830
920 GOSUB 1450:GOSUB 960:GOTO 520
930 '----------------------
940 '  calculs des valeurs des
                        cases
950 '----------------------
960 p(o)=0:no=o:GOSUB 1930
970 FOR t=1 TO 8:IF p(u(t))>0 THEN
 p(u(t))=p(u(t))-1
980 NEXT t
990 IF p(x)=0 THEN 530:IF p(y)=0 T
HEN 780
1000 FOR h=11 TO 78
1010 IF p(h)>0 THEN  l(h)=p(h-11)+
p(h-10)+p(h-9)+p(h-1)+p(h+1)+p(h+9
)+p(h+10)+p(h+11)
1020 NEXT h
1030 l(o)=0
1040 FOR k=11 TO 78
1050 IF p(k)>0 THEN  q(k)=l(k-11)+
l(k-10)+l(k-9)+l(k-1)+l(k+1)+l(k+9
)+l(k+10)+l(k+11)
1060 NEXT k
1070 q(o)=0
1080 FOR k=11 TO 78
1090 IF p(k)>0 THEN GOSUB 1130 ELS
E g(k)=0
1100 NEXT k
1110 g(o)=0
1120 RETURN
1130 g(k)=q(k-11)+q(k-10)+q(k-9)+q
(k-1)+q(k+1)+q(k+9)+q(k+10)+q(k+11
)
1140 IF k=44 OR k= 45  THEN g(k)=g
(k)+(q(k)*p(k))
1150 IF k=33 OR k=34 OR k=35 OR k=
36 OR k=43 OR k=46 OR k=53 OR k=54
 OR k=55 OR k=56 THEN g(k)=g(k)+(l
(k)*p(k))
1160 RETURN
1170 '----------------------
1180 '  dessin du plateau de jeu
1190 '----------------------
1200 CLS:PEN 2:FOR T=4 TO 16 STEP
2:LOCATE 1,T+1:PRINT (T/2)-1:NEXT
T:FOR T=2 TO 16 STEP 2:LOCATE T,3:
PRINT T/2:NEXT T:LOCATE 8,1:PEN 7:
PRINT "ISOLA"
1210 WINDOW 2,18,4,19
1220 PAPER 0:PEN  1
1230 PEN 1:FOR T=1 TO 13 STEP 2:FO
R s=1 TO 15 STEP 2:LOCATE s,T:PRIN
T CHR$(241);CHR$(242);LOCATE s,T+1
:PRINT CHR$(243);CHR$(244):NEXT s:
NEXT T
1240 RETURN
1250 '----------------------
1260 '  dessin du pion de
                l'ordinateur
1270 '----------------------
1280 FOR ne=50 TO 300 STEP 15:SOUN
D 1,ne,3,13:NEXT ne
1290 PEN 1:A=INT(x/10):B=x-(Ax10):
LOCATE (2xB)-1,(2xA)-1:PRINT CHR$(
246);CHR$(247);LOCATE (2xB)-1,2xA:
PRINT CHR$(248);CHR$(243)
1300 LOCATE (2xf)-1,(2xe)-1:PRINT
CHR$(241);CHR$(242):LOCATE (2xf)-1
,2xe:PRINT CHR$(243);CHR$(244)
1310 e=A:f=B
1320 RETURN
1330 '----------------------
1340 '  dessin du pion du joueur
1350 '----------------------
1360 FOR ne=300 TO 50 STEP -10:SOU
ND 1,no,3,13:NEXT no
1370 PEN 1:A=INT(y/10):B=y-(Ax10)
1380 LOCATE (2xB)-1,(2xA)-1:PRINT
CHR$(250);CHR$(251):LOCATE (2xB)-1
,2xA:PRINT CHR$(252);CHR$(253)
1390 LOCATE (2xd)-1,(2xc)-1:PRINT
CHR$(241);CHR$(242):LOCATE (2xd)-1
,2x c:PRINT CHR$(243);CHR$(244)
1400 c=A:d=B
1410 RETURN
1420 '----------------------
1430 '  dessin de l'eau
1440 '----------------------
1450 FOR t=1 TO 5:SOUND 1,INT(RND*
200)+50,10:NEXT t
1460 A=INT(o/10):B=o-(Ax10):PEN 2:
LOCATE (2xB)-1,(2xA)-1:PRINT CHR$(
245);CHR$(245):LOCATE (2xB)-1,2xA:
PRINT CHR$(245);CHR$(245)
1470 RETURN
1480 '----------------------
1490 '  ss/prog de calcul
1500 '----------------------
1510 z(0)=g(t-11):z(1)=g(t-10):z(2
)=g(t-8):z(3)=g(t-1):z(4)=g(t+1):z
(5)=g(t+8):z(6)=g(t+10):z(7)=g(t+1
1)
1520 FOR i=0 TO 7
1530 IF z(i)>g(s) THEN z(i)=0
1540 NEXT i
1550 ma=MAX(z(0),z(1),z(2),z(3),z
(4),z(5),z(6),z(7)):RETURN
1560 '----------------------
1570 '  presentation
1580 '----------------------
1590 PAPER 0:PEN 2:LOCATE 1,3
1600 DA$=STRING$(40,CHR$(206))
1610 DATA 0,0,1,1,1,1,1,1,0,0,1,1,
1,1,0,0,0,0,1,1,1,0,0,0,1,1,1,1,0,
0,0,0,0,0,1,1,0,0,0,0,0,0,0,0,1,1,
0,0,0,1,1,0,0,1,1,0,0,1,1,0,0,1,1,
0,0,1,1,0,0,0,0,1,1,0,0,0,0,1,1,0,
1620 DATA 0,0,0,0,1,1,0,0,0,0,1,1,
0,0,0,0,1,1,0,0,0,0,1,1,0,0,0,0,1,
1,0,0,0,0,1,1,0,0,0,0,1,1,0,0,0,0,
0,0,0,1,1,1,1,0,0,0,1,1,1,1,0,0,0,
0,1,1,0,0,1,1,0,0,0,1,1,0,0,1,1,0,
0,1,1,0,0,1,1,1,1,1,0,0,0,0,0,1,1,
0,0,0,1,1,1,1,0,0,0,1,1,1,1,0,0,0,
0,0,1,1,0,0,1,1,0,0,1,1,0,0,1,1,0,
0,0,1,1,0,0
1640 PEN 1:PRINT DA$;
1650 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0:READ N1:PEN N1
+1:PRINT CHR$(206);:NEXT T
1660 PEN 1:PRINT DA$
1670 FOR n=200 TO 80 STEP -8:SOUND
 1,n,10:NEXT n
1680 LOCATE 6,18:PEN 3:PRINT "vous
ez-vous lire la regle ( o/n)?"
1690 N$=INKEY$:IF N$="" THEN 1690
1700 IF n$="o" OR n$="O" THEN 1800
1710 PEN 1:LOCATE 6,18:PRINT STR$(
NG$(33,"")
1720 RETURN
1730 '----------------------
1740 '  regle du jeu
1750 CLS:LOCATE 13,1:PEN 3:PRINT "
REGLE DU JEU":LOCATE 1,3:PEN 1:PRI
NT "Le jeu se joue a deux :":LOCAT
E 8,5:PRINT "- vous ";"(:HR$(25
0);CHR$(251):LOCATE 20,6:PRINT CHR
$(252);CHR$(253)
1760 LOCATE 8,8:PRINT "- moi ,
";CHR$(246);CHR$(247):LOCATE 20,9
:PRINT CHR$(248);CHR$(249)
1770 LOCATE 1,11:PRINT "sur un qua
drillage de 7x8, chaque case repr
esentant une ile."
1780 LOCATE 1,14:PRINT "Le but du
jeu est d'isoler l' adversaire sur
une ile, de maniere a ce qu'il ne
puisse plus se deplacer."
1790 LOCATE 1,17:PRINT "Chaque tou
r de jeu comporte 2 phases :":LOCA
TE 1,19:PRINT "- DEPLACEMENT, on s
e deplace sur une lecontigue (mem
e en diagonale)- La partie est per
due lorsqu'on ne peut plus bouger"
1800 LOCATE 1,23:PRINT "- SUPPRESS
ION d'une ile. Apres s'etre  dep
lace, il faut oter une ile parmi l
es iles qui restent."
1810 n$=INKEY$:IF n$="" THEN 1810
ELSE RUN "!
1820 PRINT "Pour se deplacer ou po
ur oter une ile,  il suffit de tap
er le numero de l'ile  choisie.Ce
lui-ci est compose  du numero de l
igne (1 a 7), puis du numero de
 colonne (1 a 8). Valider ce choi
x par  ENTER"
1830 RETURN
1840 '----------------------
1850 '  fin de partie
1860 '----------------------
1870 PEN #1,8:PRINT #1,"une autre
(o/n)?"
1880 r$=INKEY$:IF r$="" THEN 1880
1890 MODE 1
1900 IF r$="O" OR r$="O" THEN RUN
930 ELSE END
1910 PEN #1,2:PRINT #1,"coup impos
sible!":SOUND 1,45:FOR t=1 TO 500
:NEXT t:SOUND 1,45
1920 RETURN
1930 u(1)=no-11:u(2)=no-10:u(3)=no
-9:u(4)=no-1:u(5)=no+1:u(6)=no+9:u
(7)=no+10:u(8)=no+11:RETURN
```

LA GROTTE INFERNALE

VIC 20

LA VERITE DUT DANS LA TÊTE DES MUETS !

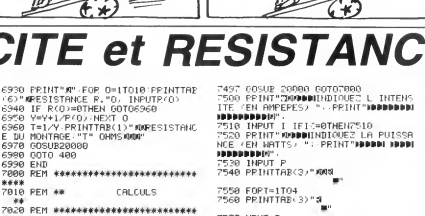
Affrontez courageusement, aux commandes de votre hélicoptère, les multiples dangers d'une grotte infernale.

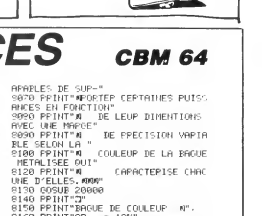
Pierre et Frédéric SIGRIST

SUITE DU N°126

```
2001 SYS5675 IFPEEK(835)=255THEN20
40
2002 SYS5770 IFPEEK(835)=255THEN20
40
2003 SYS5480 IFPEEK(835)=255THEN20
40
2004 SYS6200 IFPEEK(895)=255THEN20
40
2005 SYS6290 IFPEEK(895)=255THEN20
40
2006 SYS6720
2009 SC=SC+PEEK(950):BO=BO+PEEK(94
4):
2010 PRINT"■■■
```

Si la loi d'OHM, les codes couleurs, les montages et divers calculs ne sont pour vous que vagues souvenirs, le programme de Frédéric GARCIA vous rafraîchira la mémoire.





ELECTRICITE et RESISTANCES

CBM 64

SUITE DU N°126

```
6410 FORK=1TO2
6420 PRINTTAB(12)CHR$(129)"▒ ▒";:
PRINTSPC(3)CHR$(153)"▒ ▒":
6430 PRINTSPC(3)CHR$(28)"▒ ▒"
6440 NEXTK:PRINT
6450 PRINTTAB(7)CHR$(156)"▒ ▒";:P
RINTSPC(20)CHR$(154)"▒ ▒"
6460 PRINTTAB(7)CHR$(158)"▒ ▒";:P
RINT" MONTAGE SERIES";:
6470 PRINTSPC(3)CHR$(152)"▒ ▒"
6480 PRINTTAB(7)CHR$(149)"▒ ▒";:P
RINTSPC(20)CHR$(150)"▒ ▒"
6485 FORJ=1 TO 2
6490 PRINTTAB(12)CHR$(5)"▒ ▒";:PR
INTSPC(3)CHR$(31)"▒ ▒";
6500 PRINTSPC(3)CHR$(159)"▒ ▒"
6510 NEXTJ
6520 PRINT"▒▒":PRINTCHR$(153)
6530 GOSUB 20000
6540 PRINT"▒▒▒▒":PRINTTAB(16)"PEGL
E:"
6550 PRINTTAB(16)"======"
6560 PRINT"▒▒ EN SERIE , LA RESIST
ANCE OBTENUE EN "
6570 PRINT"▒ AJOUTANT BOUT A BOUT
PLUSIEURS RESIS-"
6580 PRINT"▒RTANCES EST EGALE A LA
SOMME ARITHMETIQUE"
6590 PRINT"▒▒▒▒▒":GOSUB20000:GOTO6
110
6600 PRINT"▒▒▒▒▒"
6610 PRINTTAB(6)"\\"SPC(22)"//"
6620 PRINTTAB(7)"\\ ┌┬┬┬┬┬┬┬┐ //"
   "└┴┴┴┴┴┴┴┘ //"
6630 PRINTTAB(7)" │ └┴┴┴┴┴┴┴┘ │
   └▒▒┐ │"
6640 FOR N =1 TO 7
6650 PRINTTAB(7)"│
   └┬┘"
6660 NEXT N
6670 PRINTTAB(7)"▒▒
   ▒▒"
6680 PRINTTAB(7)"└▒
   ┐ │"
6690 PRINTTAB(7)" │ ┌┬┬┬┬┬┬┬┐
   └▒▒┐ │"
6700 PRINTTAB(7)"//└┴┴┴┴┴┴┴┘ //
   └▒▒┐ │"
6710 PRINTTAB(6)"//";:PRINTSPC(22)
"\\"
   "└┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┘"
6720 FORK=1TO2
6730 PRINTTAB(12)CHR$(129)"▒ ▒";:
PRINTSPC(3)CHR$(153)"▒ ▒":
6740 PRINTSPC(3)CHR$(28)"▒ ▒"
6750 NEXTK:PRINT
6760 PRINTTAB(7)CHR$(156)"▒ ▒";:P
RINTSPC(20)CHR$(154)"▒ ▒"
6770 PRINTTAB(7)CHR$(158)"▒ ▒";:P
RINT" MONTAGE PARALELLE ";
6780 PRINTSPC(1)CHR$(152)"▒ ▒"
6790 PRINTTAB(7)CHR$(149)"▒ ▒";:P
RINTSPC(20)CHR$(150)"▒ ▒"
6800 FORK=1TO2
6810 PRINTTAB(12)CHR$(5)"▒ ▒";:PR
INTSPC(3)CHR$(31)"▒ ▒":
6820 PRINTSPC(3)CHR$(30)"▒ ▒"
6830 NEXTK:PRINTCHR$(153):PRINT"▒▒
▒▒"
6840 GOSUB 20000
6850 PRINT"▒▒▒▒":PRINTTAB(16)"PEGL
E:"
6860 PRINTTAB(16)"======"
6870 PRINT" EN PARRALELLE , LA RES
ISTANCE OBTENUE "
6880 PRINT"EST EGALE A ▒▒▒":PRINTT
AB(12)"1"SPC(5)"1"SPC(5)"1"SPC(4)"
,,,,"
6890 PRINTTAB(2)"R.T =1/( ──── + ──
─ + ──────── ETC)"
6900 PRINTTAB(12)"R1"SPC(4)"R2"SPC
(4)"R3"SPC(3)"...▒▒▒▒▒▒▒▒▒":GOSUB 2
0000
6910 PRINT"▒▒▒ APRES LA DERNIEPE R
ESISTANCE INSCRIPE 0▒":Y=0
6915 GOTO6110
6920 PRINT"▒▒▒ APRES LA DERNIEPE R
ESISTANCE INSCRIPE 0▒" Y=0
6930 PRINT"▒":FOR O=1TO10:PRINTTAB
(6)"▒RESISTANCE R."O.INPUTR(O)
6940 IF R(O)=0THEN GOTO6960
6950 Y=Y+1/R(O):NEXT O
6960 T=1/Y:PRINTTAB(1)"▒▒RESISTANC
E DU MONTAGE:"T" OHMS▒▒▒"
6970 GOSUB20000
6980 GOTO 480
6990 END
7000 REM ************************
****
7010 PEM ▒▒          CALCULS
  ▒▒
7020 REM ************************
****
7030 PRINT"▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒"
7040 PRINTTAB(11)"****************
▒▒"
7050 FORY=1TO 5
7060 PRINTTAB(1)"▒":PRINTSPC(16)
"▒"
7070 NEXTY
7080 PRINTTAB(11)"****************
▒▒"
7090 PRINTTAB(16)"TTTTCALCULS"
7100 PRINT"▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒":GOSUB20000
7110 PRINT"▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒"
7120 PRINTTAB(15)"MENU"
7130 PRINTTAB(11)"▒▒ CHOISISSEZ UN
 NO ▒▒▒"
7140 FORS=1TO15
7150 PRINTTAB(4)"▒ ▒"
7160 NEXT S
7170 PRINT"TTTTTTTTTTTTTTTTT"
7180 FOR F=1 TO 7
7190 PRINTTAB(4)"▒▒"F
7200 NEXT F
7210 PRINTTAB(11)"TTTTTTTTTTTTTTT"
7220 PRINTTAB(11)"CALCUL DE V ET P
"
7230 PRINTTAB(11)"▒CALCUL DE R ET
P▒"
7240 PRINTTAB(11)"▒CALCUL DE R ET
V▒"
7250 PRINTTAB(11)"▒CALCUL DE I ET
P▒"
7260 PRINTTAB(11)"▒CALCUL DE I"
7270 PRINTTAB(11)"▒CALCUL DE I ET
R▒"
7280 PRINTTAB(11)"▒MENU PRINCIPAL"
7290 GETU$:IFU$=""THEN7300:IFU$("2
"THEN 7310
7310 U=VAL(U$):ONU GOTO7320,7400,7
500,7600,7700,7800,7900
7320 PRINT"▒▒▒▒INDIQUEZ L'INTENS
ITE (EN AMPERES) ";:PRINT"▒▒▒▒▒▒▒▒
▒▒▒▒▒▒▒▒";
7330 INPUT I
7340 PRINT"▒▒▒▒INDIQUEZ LA RESIST
ANCE(EN OHMS) ";:PRINT"▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
▒▒▒▒▒▒▒▒";
7350 INPUT R
7360 PRINTTAB(3)"▒▒▒
                    ▒▒"
7365 FORT=1TO4
7370 PRINTTAB(3)"▒
                    ▒▒"
7375 NEXT T
7380 PRINTTAB(4)"TTTT▒ TENSION
=":▒▒▒ VOLTS▒▒"
7385 PRINTTAB(4)"▒▒ PUISSANCE  ="I
▒▒▒" WATTS ▒▒"
7390 PRINT"▒▒▒▒▒"
7395 GOSUB 20000:GOTO7000
7400 PRINT"▒▒▒▒▒INDIQUEZ L'INTENS
ITE (EN AMPERES) ";:PRINT"▒▒▒▒▒▒▒▒
▒▒▒▒▒▒▒▒";
7410 INPUT I:IFI<▒ THEN7410
7420 PRINT"▒▒▒▒INDIQUEZ LA TENSIO
N (EN VOLTS) ";:PRINT"▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
▒▒▒▒▒▒▒▒";
7430 INPUT V
7440 PRINTTAB(3)"▒▒▒
                    ▒▒"
7450 FORT=1TO4
7460 PRINTTAB(3)"▒
                    ▒▒"
7470 NEXT T
7480 PRINTTAB(3)"TTTT▒ RESISTANCE
=":▒▒▒ OHMS▒▒"
7490 PRINTTAB(3)"▒▒ PUISSANCE  ="V
▒▒" WATTS ▒▒"
7495 PRINT"▒▒▒▒▒"
7497 GOSUB 20000 GOTO7000
7500 PRINT"▒▒▒▒INDIQUEZ L INTENS
ITE (EN AMPERES) ";:PRINT"▒▒▒▒▒▒▒▒
▒▒▒▒▒▒▒▒";
7510 INPUT I IFI<▒THEN7510
7520 PRINT"▒▒▒▒INDIQUEZ LA PUISSA
NCE (EN WATTS) ";:PRINT"▒▒▒▒▒▒▒▒
▒▒▒▒▒▒▒▒";
7530 INPUT P
7540 PRINTTAB(3)"▒▒▒
                    ▒▒"
7550 FORT=1TO4
7560 PRINTTAB(3)"▒
                    ▒▒"
7570 NEXT T
7580 PRINTTAB(3)"TTTT▒ RESISTANCE
=":▒/▒▒▒ OHMS▒▒"
7590 PRINTTAB(3)"▒▒ TENSION    ="P
/I▒ VOLTS▒▒"
7595 PRINT"▒▒▒▒▒"
7597 GOSUB 20000:GOTO7000
7600 PRINT"▒▒▒▒INDIQUEZ LA TENSI
ON (EN VOLTS) ";:PRINT"▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
▒▒▒▒▒▒▒▒";
7610 INPUT V
7620 PRINT"▒▒▒▒INDIQUEZ LA RESIST
ANCE (EN OHMS) ";:PRINT"▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
▒▒▒▒▒▒▒▒";
7630 INPUT R:IFR<▒THEN7630
7640 PRINTTAB(3)"▒▒▒
                    ▒▒"
7650 FORT=1TO4
7660 PRINTTAB(3)"▒
                    ▒▒"
7670 NEXT T
7680 PRINTTAB(3)"TTTT▒ INTENSITE
=":V/R" AMPERES▒▒"
7690 PRINTTAB(3)"▒▒ PUISSANCE  ="V
▒2/R" WATTS▒▒"
7695 PRINT"▒▒▒▒▒"
7697 GOSUB 20000 GOTO7000
7700 PRINT"▒▒▒▒INDIQUEZ LA PUISS
ANCE(EN WATTS) ";:PRINT"▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
▒▒▒▒▒▒▒▒";
7710 INPUT P
7720 PRINT"▒▒▒▒INDIQUEZ LA RESIST
ANCE (EN OHMS) ";:PRINT"▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
▒▒▒▒▒▒▒▒";
7730 INPUT R:IFR<▒THEN7730
7740 PRINTTAB(3)"▒▒▒
                    ▒▒"
7750 FORT=1TO2
7760 PRINTTAB(3)"▒
                    ▒▒"
7770 NEXT T
7780 PRINTTAB(3)"TTT▒ INTENSITE  ="
SQR(P/R)" AMPERES▒▒"
7790 PRINT"▒▒▒▒▒▒▒"
7795 GOSUB 20000:GOTO7000
7800 PRINT"▒▒▒▒▒INDIQUEZ LA TENSI
ON (EN VOLTS) ";:PRINT"▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
▒▒▒▒▒▒▒▒";
7810 INPUT V:IFV<▒THEN7810
7820 PRINT"▒▒▒▒▒INDIQUEZ LA PUISSA
NCE (EN WATTS) ";:PRINT"▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
▒▒▒▒▒▒▒▒";
7830 INPUT P IFP<▒THEN7830
7840 PRINTTAB(3)"▒▒▒
                    ▒▒"
7850 FOPT=1TO4
7860 PRINTTAB(3)"▒
                    ▒▒"
7870 NEXT T
7880 PRINTTAB(3)"TTTT▒ INTENSITE
=":P/V" AMPERES▒▒"
7890 PRINTTAB(3)"▒▒ RESISTANCE  ="V
▒2/P" OHMS▒▒"
7895 PRINT"▒▒▒▒▒"
7897 GOSUB 20000:GOTO7000
7900 GOSUB 20000
7990 GOTO400
8000 REM ************************
****
8010 PEM ▒▒  BAGUES    TOLERANCES
  ▒▒
8020 PEM ************************
****
8030 PRINT"▒" PRINTTAB(15)"▒▒▒TOLE
RANCES"
8040 PRINTTAB(15)"=========="
8050 PRINT"▒ LES RESISTANCES UTILI
SEES EN MONTAGES "
8060 PRINT"▒ ELECTROLYTIQUES ,SONT C
ARAELES DE SUP-"
8070 PRINT"▒PORTER CERTAINES PUISS
ANCES EN FONCTION"
8090 PRINT"▒  DE LEUR DIMENTIONS
AVEC UNE MARGE"
8090 PRINT"▒   DE PRECISION VARIA
BLE SELON LA "
8100 PRINT"▒  COULEUR DE LA BAGUE
METALISEE OUI"
8120 PRINT"▒  CARACTERISE CHAC
UNE D'ELLES.▒▒▒"
8130 GOSUB 20000
8140 PRINT"▒"
8150 PRINT"▒BAGUE DE COULEUR  ▒"
8160 PRINT"▒P  = 10▒"
8170 PRINTTAB(16)"▒ARGENT = 20▒"
8180 PRINTTAB(16)"▒   = 30▒"
8190 PRINTTAB(16)"▒======"
8200 PRINT"  DIAMETRE(EN MM),LONG
UEUR(EN MM) ▒"
8210 PRINTTAB(11)"PUISSANCE(EN WAT
TS)▒"
8220 FOR E=1TO5
8230 PRINTTAB(2)"│                  │
                    │"
8240 PRINTTAB(2)"│                  │
                    │"
8250 NEXTE
8260 PRINTTAB(2)"└──────────────────
──────────┘"
8270 PRINTTAB(7)"TTTTTTTTTDIAM.
LONG.      ,PUIS.▒"
8280 PRINTTAB(5)"DE 3 A 5      DE 10
A 18      0.25▒"
8290 PRINTTAB(2)"DE 4.5 A 6.5   DE
16 A 26      0.5▒"
8300 PRINTTAB(4)"DE 6 A 7.5     DE 1
9 A 40      1▒"
8340 PRINTTAB(4)"      10          4
8      2▒"
8080 GOSUB 20000
8990 GOTO 10000
9000 PEM ************************
****
9010 REM ▒▒   SORTIE DU PROGRAMME
  ▒▒
9020 REM ************************
****
9130 RESTORE
9140 PRINT"▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
▒▒▒▒▒▒▒"
9150 PRINTSPC(7)"│▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
▒▒▒▒▒▒▒"
9160 PRINTSPC(6)"└┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴
┴┴┴┴┴"
9170 PRINTSPC(6)"└┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴
┴┴┴┴┴"
9180 FOR Z=1TO 17
9190 PRINTSPC(7)"│▒│ PRINTSPC(24)
"│"
9200 PRINTSPC(6)"└┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴
┴┴┴┴┴"
9210 NEXT Z
9220 PRINTSPC(7)"│▒│ PRINTSPC(24)
"│"
9240 PRINT"▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
▒▒▒▒▒▒▒"
9250 PRINTSPC(8)"▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
▒▒▒▒▒▒"
9260 FOR I=0TO 500:NEXTI
9280 PRINTSPC(8)"TTTTTTTTTTTTTTTT
TTTT"
9290 FOR S=1TO18 READA
9300 PRINTSPC(8),:PRINTCHR$(A);"▒
                    ":FOR I=1 T
O 100
9320 NEXTD:NEXTS
9330 PRINTCHR$(129) PRINTSPC(14;"T
TTTTTTTTTTTTTTTTTTTTTTTTTTTTTTTTTT
9340 PRINTCHR$(158);:PRINTSPC(16;"▒
********"
9350 PRINTCHR$(30) PRINTSPC(15;"▒
A BIENTOT ▒"
9360 PRINT"▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
10000 PRINTSPC(3;"▒ PAGE SUIVANTE
PRESSER SUR SHIFT ▒"
10010 WAIT 653,1
10020 GOTO 400
20000 PRINTSPC(3;"▒ PAGE SUIVANTE
PRESSER SUR SHIFT ▒"
20010 WAIT 653,1
20020 RETURN
```

Formation à l'assembleur pratique

Langage machine... Sur AMSTRAD

LA REVOLUTION CONTINUE !

Les micros, ci-après nommés, ont déjà hérité d'un nombre de cours conséquents dans les numéros ci-dessous décrits.

ZX 81 → 55 56 61 66 71 76 81 86 91 95 100 105 110 114 118 122 126
COMMODORE → 60 65 70 75 80 85 90 95 99 104 109 114 118 122 126
ORIC → 57 62 67 72 77 82 87 92 96 101 106 111 115 119 123
AMSTRAD → 111 115 119 123
APPLE → 58 63 68 73 78 83 88 93 97 102 107 112 116 120 124
SPECTRUM → 112 116 120 124
THOMSON → 59 64 69 74 79 84 89 93 98 103 108 113 117 121 125
MSX → 113 117 121 125

MÉMOIRE SUITE ET FIN

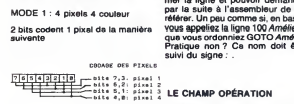
Le mois dernier, notre leçon s'est terminée par un point d'interrogation et, juste avant lui, une question en suspens, restée sans réponse jusqu'à aujourd'hui. Cette question *Comment les couleurs sont-elles codées dans un octet écran ?* je m'en vais la dé-perdre à l'instant même et y répondre sans plus attendre, le suspense devenant beaucoup trop insupportable. Commençons par le mode le plus facile, le mode 2 :

MODE 2 : 8 pixels 2 couleurs

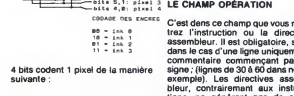
Chaque bit code 1 pixel. Selon qu'il est à zéro ou à un, le point sera d'encre 0 ou d'encre 1.

MODE 1 : 4 pixels 4 couleur

2 bits codent 1 pixel de la manière suivante



4 bits codent 1 pixel de la manière suivante :



RÉCAPITULONS

Vous savez compter en binaire, en hexadécimal, ce qu'est un octet, un microprocesseur, vous connaissez tous les registres du Z80, le contenu de la mémoire des CPC Amstrad, vous savez coder un octet écran. Il ne vous reste plus qu'à programmer ! Alors, prenez votre assembleur préféré (les listings de ce cours seront faits avec Hisoft Devpac, mais vous pouvez très bien travailler avec DAMS de Micro Application, notre but n'étant pas de vous apprendre à utiliser l'un ou l'autre, mais de vous familiariser avec les instructions Z80). Maintenant que vous avez chargé votre assembleur chouchou, voyons de quoi se compose un programme assembleur. Voyons un peu ce que c'est que tout ça. Les champs : adresse et code 4 un pointeur adresse (LD (HL),A) 5 un label (JR NZ,BOUCLE)

LE CHAMP COMMENTAIRE

Ça, c'est le champ libre ! Vous commencez par un petit point-virgule,

```
Généré par l
 l'assemblur.                    Généré par vous-même
CHAMP: CHAMP: CHAMP: CHAMP:      CHAMP
ADRES: CODE  NUMER:LABEL:OPERATION:OPERANDE :  COMMENTAIRE
       OBJET:LIGNE:
                   :         :         :
Pass 1 errors: 00                  ; 1ère passe, pas d'erreur
                                   ;
0000 :         : 10:        :DNO :0000      ;le prog doit commencer
               : 20:                        ;à l'adresse 0000
               : 30:*********************** ;
               : 40:* REMPLISSAGE DE TOUT L'ECRAN ******
               : 50:********* AVEC LA VALEUR DONNEE ******
               : 60:*********************** ;
0000 : 21FFC9  : 70:LD      :LD  :HL,#C9FF  ;- début écran
0003 : 01FF3F  : 80:        :LD  :BC,#3FFF  ;BC= compteur
0006 : 3EFF    : 90:BOUCLE:LD  :A,#FF       ;A= valeur
0008 : 77      :100:        :LD  :(HL),A    ;valeur dans écran
0009 : 23      :110:        :INC :HL        ;HL=HL+1
000A : 0B      :120:        :DEC :BC        ;BC=BC-1
000B : 78      :140:        :LD  :A,B       ;B,C=0?
000C : B1      :150:        :OR  :C         ;A .xor=0
000D : 20F9    :160:        :JR  :NZ,BOUCLE ;non, alors on boucle
000F : C9      :170:        :RET            ;oui, alors on retourne
                                           ;
Table used:  30 From 150 ----------------> 2ème passe, pas d'erreur.
                                           ;
                                           ;30 notule utilisés pour les labels.
```

objet sont générés par l'assembleur, ce qui veut dire que vous n'avez pas à vous en occuper. Voyons ceux que vous devez rentrer :

LE CHAMP LABEL

Dans ce champ, qui commence juste après le numéro de ligne, vous pouvez mettre un mot (qui doit obligatoirement commencer par un caractère alphabétique) pour nommer la ligne et pouvoir demander par la suite à l'assembleur de s'y référer. Un peu comme si, en basic, vous appeliez la ligne 100 *Amélie* et que vous ordonniez GOTO *Amélie*. Pratique non ? Ce nom doit être suivi du signe : .

LE CHAMP OPÉRATION

C'est dans ce champ que vous mettrez l'instruction ou la directive assembleur. Il est obligatoire, sauf dans le cas d'une ligne uniquement commentaire commencant par le signe ; (lignes de 30 à 60 dans notre exemple). Les directives assembleur, contrairement aux instructions, ne génèrent pas de code objet. Elles servent à indiquer une adresse, un début, une valeur. Exemple : ORG (ligne 10), qui signifie ORIGINE, ou encore c'est *à cette adresse que doit être assemblé le programme qui va suivre.*

LE CHAMP OPÉRANDE

Ce champ est intimement lié au précédent, dans le cas d'une instruction. Il peut avoir un argument, exemple : C (ligne 150), ou deux arguments, très souvent séprés par une virgule. Exemple : A,B (ligne 140). Dans ce dernier cas, le premier argument représente toujours une destination et le second une source. Dans notre exemple de la ligne 140, c'est le contenu du registre B qui va dans le registre A, et non le contraire. Chaque argument peut être soit :

1 un nom de registre (LD A,B)
2 une valeur (LD A,255)
3 une adresse (LD HL, ¥ C000)

puis vous écrivez ce que bon vous semble. Vous pouvez même faire un programme avec uniquement des commentaires, vous aurez au moins la certitude de ne pas avoir fait d'erreur.

COMMENT ÇA MARCHE ?

C'est jour de fête ! Vous allez enfin écrire votre premier programme en langage machine ! Puisque vous avez chargé votre assembleur, commencez par taper le programme (il est bien entendu que vous n'entrerez ni le champ adresse, ni le champ code objet, ceux-ci sont générés par l'assembleur au moment de l'assemblage). C'est fait ? Bien, maintenant faites assembler (si vous ne savez comment faire, consultez le manuel de votre programme assembleur. Avec Devpac, il faut taper *A* puis *RETURN* trois fois). Maintenant votre petit chef-d'œuvre est implanté en mémoire à partir de l'adresse ¥ 8000. Vous pouvez le sauvegarder sous le nom de *OEUVRE* (avec Devpac C,*OEUVRE*). Revenez au basic, puis tapez :

```
10 MEMORY &7FFF
20 LOAD"OEUVRE",&8000
30 CALL &8000
RUN
```

Si votre écran est devenu tout rouge, c'est que vous pouvez l'être également... de fierté ! Si rien ne marche, cherchez l'erreur, ce sera l'occasion de savoir exactement ce qu'est programmer en assembleur : CHERCHER ! CHERCHER ! CHERCHER !

RÉCRÉATION

Soyons un peu sérieux, pour une fois. Voici une adresse du système d'exploitation qui permet de changer l'emplacement de l'écran :

10 ORG ¥ 8000
20 ;
30 EC4000 : LD A, ¥ 40
40 CALL ¥ BC08
50 RET
50 ;
70 EC0000 LD A, ¥ C0
80 CALL ¥ BC08
90 RET

Langage machine... Sur SPECTRUM

PAR DELÀ LE CÔté GAUCHE DE L'OCTET (ON NE FAIT PAS DE LA LITTÉRATURE ENGAGÉE).

Oui, nous en étions restés là ! Et donc, parce qu'on est trop bon, on continue par là ! Il y avait des bits qui tombaient des octets dans le cerry. Un "1" binaire plus un "1" binaire, ça fait un "0" binaire dans le bit courant et un "1" binaire en plus dans le bit de gauche ou dans la cerry s'il n'y a pas de bit de gauche. Cela ne fait pas mille affaires pour des représentations signées (le bit 7 d'un octet indiquant le signe alors que le bit le plus à gauche est le bit 7).

Graphons :

00000001 = 1 00000001 = 1
+ 00000001 = 1 + 00000011 = 3

00000010 = 2 00000100 = 4

Mais :

01111111 = 127 en binaire signé, 127 en complément à 2
+ 00000001 = 1 en binaire signé, 1 en complément à 2

1000000 = -0 en binaire signé, -128 en complément à 2

Génant n'est-ce pas ?

Et cette opération n'a pas mis la retenue à 1. C'est donc là qu'intervient le bit P/V du registre F, indicateur de débordement (d'overflow en anglais). Ce bit est mis à 1 lorsque l'opérande destination d'un mnémonique change de signe pendant l'exécution de cette instruction.

Donc, l'overflow à 1 signifie qu'on a faux, que le signe des nombres ne sera plus lavable. A vous d'en tenir compte ! La clef du problème, nous ne le dirons jamais assez, c'est de prévoir un peu, cerner les bugs d'intervalles de travail bien déterminés.

Ne vous inquiétez pas si le doute est encore en vous après ce petit descript. Quelques plantages seront les meilleurs explications.

IF THEN

Enfin. Algorithmiquement parlant, voilà ou très important. Cause que sans ça on ne peut pas le programmer.

En fait, nous allons diposer d'instructions effectuant une opération lorsqu'une condition est vraie. Nous allons étudier, d'une part, les types d'opérations que l'on peut conditionner, d'autre part, les types de condition que l'on peut tester.

C'EST COMMENT ?

Conditionnellement, nous pourrons conditionner l'opération d'un mnémonique par l'état d'un bit des bits du registre F. Ce pourra être, le bit C, le bit P/V, le bit Z ou encore le bit S du registre F.

P/V et C, vous connaissez. Mais présentons Z et S.

Z sera très utilisé. Parce que ce n'est pas Z comme Zorro mais Z comme Zéro. Il sera mis à 1 lorsqu'une opération aura zéro pour résultat et mis à 0 dans le cas contraire.
Quant à S, il reflète le signe de la dernière valeur traitée. Il est à l'état du bit 7 (bit 15 pour des manipulations 16 bits) de nos traffics.

C'EST QUOI ?

Sur le bloc opératoire, nous aurons en plus des équivalents assembleur des GOTO et GOSUB (qui théoriquement devraient largement suffir), des RETURN conditionnels. Le temps des microprocesseurs à manivelle, qu'il fallait lancer convablement, à la sueur de nos fronts, pour leur éviter un engorgement et une noyade dans un flot d'octets, est révolu.

GOSUB, vous connaissez déjà. Rappelez-vous : CALL. De même, on a déjà causé de RETURN : RET. Ben vous aurez des CALL NC, des RET PO, etc... On va venir aux significations précises de ces ajouts, mais sachez qu'ils déterminent une condition d'exécution du mnémonique qu'ils complètent.

SAUTONS

Nous pouvons gambader à travers nos programmes en langage machine par l'utilisation de sauts relatifs ou absolus.

Absolu : l'adresse ou devra se continuer le programme est directement spécifiée dans le code machine généré par le mnémonique.

Relatif : c'est relativement plus compliqué qu'absolu. Ça veut signifier que le branchement s'effectuera par rapport à la position actuelle du pointeur de programme, le registre PC. L'effective adresse de branchement sera calculée à partir de ce registre et du déplacement signé sur 8 bits placé dans le mnémonique.

Le mnémonique de saut absolu est JP. En assembleur on écrira : tabulation, JP, tabulation, condition, virgule, étiquette. La condition n'est pas obligatoire. Pour un saut relatif, on fera en fait de même avec JR au lieu de JP, mais avec certaines limitations et certains avantages que nous aborderons dans un chapitre prochain.

SPÉCIFICATION

Pour préciser qu'un mnémonique s'opérera conditionnellement, et dans ce cas préciser la condition, on ajoute une ou deux lettre à la mnémonique, dans son champ opérande destination, selon les règles suivantes :

Z pour égal à 0
NZ pour différent de 0
C pour il y a eu retenue
NC pour pas de retenue
PO pour résultat sans débordement (correct)
PE pour overflow
P pour positif (bit 7 ou 15 à 0)
M pour négatif (bit 7 ou 15 à 1)

PO et PE servent aussi à tester la parité. Mais si la parité est une notion abstraite pour vous, qu'elle le reste. Mais le on va s'amuser de la notation. L'indicateur d'overflow (débordement, habituez-vous) est nommé bit P/V parce qu'il sert autant pour la parité que pour le débordement. Alors P pour parité, ça se conçoit, mais V pour overflow ? C'est cause que si les gens de chez Zilog avaient mis un O pour overflow, on aurait pu le confondre avec un 0. D'où source de litige pour l'assembleur et que donc... On rigole.

Exemple :

```
LD A,10
TOTO : DEC A
JR NZ, TOTO
ICI :
; suite du programme.
```

Que ferait donc le processeur face à l'assemblage de ce petit bout de programme ? Tout d'abord, il chargerait le registre A avec la valeur 10 (LD A,10). Puis il décrémenterait A (A = A-1 par DEC A). Puis il retournerait à l'instruction présente à l'étiquette TOTO tant que la décrémentation de A n'aurait pas provoqué la mise à un du bit Z du registre F par le passage à 0 de A. C'est l'équivalent des lignes Basic :

10 LET A = 10
20 LET A = A-1 :IF A§=0 THEN 10
ELSE suite du programme.

LE POSITIVISME ET LES ONDES NÉGATIVES DE LA RELATIVITÉ.

On ne peut pas effectuer un saut relatif à une distance plus grande que cette représentable sur un octet par un nombre en complément à deux auquel on aurait ajouté 2 (la mnémonique occupant deux octets). C'est à dire que l'on ne peut se brancher par un JR à une suite d'exécution distante de plus de 126 octets en arrière ou de 129 octets en avant. Mais une tentative de tels branchements ne se ses pas catastrophique car elle vous sera signalée par l'assembleur lors de l'assemblage et il ne vous restera plus qu'à corriger le texte de votre source.

Pourquoi préférer les sauts relatifs aux sauts absolus ? Perce qu'ils rendent les programmes relogeables et occupent moins de place en mémoire (1 octet économisé par saut relatif). Par rélogeable, nous entendons que l'ORG de votre programme pourra être quelconque et qu'ainsi le programme pourra se charger en n'importe quel emplacement dans la mémoire de votre Spectrum.

Exercice :

```
LD D,140
TIT1 : DEC D
INC D
JR M, TIT1
```

Que fait ce bout de programme ?

Et bien, il attends que l'on arrête la machine. Essayez de comprendre pourquoi...

DJNZ

Non nos cerveaux ne sont pas victimes d'une overdose d'électrons. DJNZ (à prononcer avec l'accent) est un mnémonique. On en parle parce que c'est relatif. DJNZ est un mnémonique de décrémentation et de saut relatif conditionnel. DJNZ décrémente le registre B du Z80 et se rend à l'adresse indiquée dans le mnémonique tant que B n'est pas à 0.

Par là-même nous en déduisons un petit sous-programme "ralentisseur" :

```
RALENT : PUSH BC
LD B, $FF
RHAA : CALL RALEN
DJNZ RHAA
POP BC
RET
RALEN : PUSH BC
LD B, $FF
LOOP : DJNZ LOOP
POP BC
RET
```

La pratique de l'assembleur vous amènera à bien connaître ce genre de frein. Vous aurez en effet besoin de voir ce vaisseau spatial lumineux que vous tenterez d'afficher, avant qu'il n'ait eu le temps de disparaître au fin fond de l'écran.

Tiens un ralenti de la productivité. On s'arrête là pour cette fois.

Nicolas et Zeev

MECCARILLOS
CIGARILLOS EXTRA-FINS

VENDS entre 10 et 20F, ou échange logiciels sur Atari, sur disquette Thomas ou (1) 48 76 39 56 après 18h

VENDS logiciels pour Amstrad CPC 464 et 6128. Gilles au (1) 47 53 52 72 ou Philippe au (16) 47 53 07 85

ACHETE Amstrad CPC 6128 monochrome. Cherche des softs sur K7 pour 464. Maxime Tihon, 16 rue des Aguettes, 13150 Tarascon.

VENDS pour 464 ou 664, extension mémoire Core 64K. Prix à voir. Cherche ou échange contre synthétiseur vocal Jecky au (16) 30 92 43 55.

VENDS CPC 464, parfait état, livres, nombreux logiciels, 4000F. Thierry au (1) 48 05 97 08

VENDS Amstrad CPC 464 couleur, lecteur de disquettes DDI-1, 20 disquettes, bon état, 900F le tout. Cyril Domboy, 5 rue Clouin, 51100 Reims. Tél. (26) 88 62 67 après 18h.

ECHANGE jeux pour Amstrad sur K7 ou disquettes. Philippe Gaudin, 5 rue Rabelais, 38320 Eybens. Tél. (16) 76 24 29 27.

ECHANGE logiciels pour Amstrad CPC 464. Mille Gérard-Martinez, 1 avenue A Briand, 13800 Istres.

VENDS Amstrad CPC 464, moniteur monochrome, joystick Quickshot II, nombreux logiciels, état neuf, 3000F. Jean-Philippe Poncet, 90 rue St Remy, 71100 Chalon s/Saône. Tél. (16 25 93 50 soir.

ECHANGE logiciels pour Amstrad CPC 664. Fabrice Pauzat, 21 rue Jules Massenet, 03600 Gannat

ECHANGE logiciels sur K7 pour Amstrad 464. Marc Olivier Pauly, 91 route de Base, 57230 Bitche.

VENDS Amstrad CPC 464 monochrome, adaptateur péritel, manettes, imprimante DMP 2160, logiciels, assembleur, différents magazines Amstrad, valeur neuve 8000F, vendu 4000F. Etienne Stéphane Poulliain, 38 rue Croix Champion, 69100 Villeurbanne.

ECHANGE nombreux programmes sur disquette pour CPC 6128. Cyril au (1) 30 53 14 55.

ECHANGE nombreux logiciels pour Amstrad CPC 464. Je tes les plains de certains logiciels ou programmes, m-eventure. Tél. (1) 34 14 40 34 après 18h.

ACHETE logiciels pour Amstrad sur K7 à 10F maximum. Etienne Lemaire, 27 rue d'Alsace, 72000 Le Mans. Tél. (16) 43 24 26 46

ECHANGE téléviseur neuf et bleu type Goldstar contre ordinateur de Philippe au (1) 45 28 55 73 entre 18 et 20h

VENDS ou échange nombreux programmes Amstrad CEM 64 Thomson TO 7 (1) 30 52 34 40

VENDS pour Commodore Eric Vanelle, 19 rue Jean Moulin, 17137 Nieul sur Mer. Tél. (16) 46 50 94 59

VENDS C128 Commodore, lecteur de disquettes 1571, 1541 II, 1530 datasette, 1084 moniteur (16 01 86), 2750F M Maracchini au (16) 34 12 58 48

CHERCHE programmes trewallant sur Keyron 4 ou Keyron 2 pour Commodore 128 D. Didier Rouvel, 84 rue de la Fontaine, 44800 Saint Herblain.

VENDS Commodore 64 pal (17 02 86), convertisseur analogique RVB (17 02 86), lecteur 1541 (17 02 86), magnétophone 1530 (17 02 86) + manuel, joystick Kontrolstar, 150 disquettes (500 programmes), 2 livres, 2 programmes Basic, 3000F pour disquettes, magnétophone Phonemark 1000 (17 02 86), imprimante Commodore 1525 (17 02 86), 3000F pour le tout, 500F pour branchet le 64 sur une chaîne HIFI. Tél. (16) 76 52 64 19 (1) 43 42 35 28 après 427 aux heures de bureau. NDS. Vive 27

VENDS CANON X07, 16K RAM, carte 4K RAM, jeux de gestion de fichier, bibliothèque d'alimentation, contrôle secteur, documentation et emballage d'origine, 1400F. Eric Bernard, 2 Jardins Marin, 92240 Malakoff. Tél. (1) 46 57 22 67

VENDS livres de programmes Basic pour Canon X07. 100F le lot. Cherche documentation sur le langage machine du X07, 100F. Ahmed Bouyeher, 2 rue Jacques le Barbusse, 94200 Ivry sur Seine. Tél. (1) 46 70 66 83

CHERCHE pour Canon X07, extension mémoire 8K, X7 ou cartouche, jeux, logiciels, échange contre Bouletdizie, 50 lotissement Les Mesaux Hauts, 83350 La Cadière. Tél. (16) 94 90 25 21

VENDS Canon X07, extension mémoire 8K, programmes 8 BIT (Jeux, gestion, Basic 770), carte programme Fichier, câble magnétophone, 1 mag, prix intéressant Tél. (16) 86 61 06 60 D.Fossat

CHERCHE livres de livres ou tous renseignements sur le langage machine du X07 Françoise Gimenez, Villa, 7 résidence P Curie, 79000 Niort.

VENDS Canon X07, carte 4K, alimentation, câbles, nombreux logiciels, manuels. Français Lenart, 4 rue de Les Bouchers, 75006 Paris. Tél. (1) 42 74 08 08.

VENDS Canon X07 16K, imprimante X710, lecteur de K7, carte fichier XP110, livres, revues, programmes, programmes, 4000F à débattre Tél. (1) 48 55 40 42

COMMODORE

VENDS 155 jeux, lecteur de K7, jeux, utilitaires, 15 Kg de revues (feuilleton), mensette, 2700F Eric Huyttle, 81 rue des Chasses, 8210 Cluny. Tél. (1) 42 70 85 10

VENDS Turbo pour C 64, en ROM, à multiples fonctions, 200F. Tél. (1) 45 26 73 73

VENDS, échange, achète, tout sur le 128 et le 64 Commodore. Philippe Lelong, 1 rue Mouchy, VS/Sussac

CHERCHE assembleur désassembleur avec sa documentation, contre le moyen de communiquer via le modem Hardic entre deux C 64 avec Modicom, 2 rue des Ecoles, Bellac, 87130 Gousseinville. Tél. (1) 39 96 48 52

CHERCHE CBM 64 pal à 800F ou périfel à 1000F. Pierre au (1) 45 26 73 73

ECHANGE ou vends 1000 programmes pour Commodore 64. Philippe au (1) 45 28 55 73 entre 18 et 20h

VENDS ou échange nombreux programmes CBM 64 CEM 64 Thomson TO 7 (1) 30 52 34 40

VENDS pour Commodore Eric Vanelle, 19 rue Jean Moulin, 17137 Nieul sur Mer. Tél. (16) 46 50 94 59

VENDS C128 Commodore, lecteur de disquettes 1571, 1541 II, 1530 datasette, 1084 moniteur (16 01 86), 2750F M Maracchini au (16) 34 12 58 48

CHERCHE programmes trewallant sur Keyron 4 ou Keyron 2 pour Commodore 128 D. Didier Rouvel, 84 rue de la Fontaine, 44800 Saint Herblain.

ACHETE lecteur de disquettes pour Amstrad CPC 464 avec contrôleur. Tél. (16) 43 64 47 32

ECHANGE nombreux logiciels sur disquette 128. Sébastien Bonnet, 1 rue de Couthez, 56250 Livron.

ECHANGE logiciels pour 6128. Sébastien au (1) 43 42 35 28

VENDS pour Amstrad, synthétiseur vocal Technosound Turbosound, 1000F, nombreux logiciels sur disquettes 3 ½". Roger Sombret, 1 rue de Alsace, 92300 Levallois. Tél. (1) 47 31 23 79

ATARI

ECHANGE jeux sur disquette pour Atari 800 XL 130 XE, uniquement sur disquette. Pascal Gobard, 2 avenue de Bréaux, 57210 Maizières-Les-Metz.

ECHANGE Atari 800 XL lecteur de disquettes, imprimante 1027 sous garantie, 7 livres et une cartouche, 2000F. Alexandre, 4500F Sylvain Brion, 20 rue Kert Marcs, 78200 Mantes-La-Ville. Tél. (1) 34 77 12 64

CHERCHE programmes pour Atari 520 ST Tél (16) 86 59 09 92 après 19h

ECHANGE ou achète logiciels pour Atari 800 XL 130 XE, uniquement sur disquette. Pascal Gobard, 2 avenue de Bréaux, 57210 Maizières-Les-Metz.

ECHANGE Atari 800 XL avec lecteur de K7, 16K, Modem Cortex, Interface CBS Collaco Rotor Controller et 6 K, le tout contre un Amstrad CPC 464. Olivier au (1) 48 43 23 69 à partir de 18h.

VENDS jeux pour Atari 800XL ou 130XE Tél (16) 38 43 43 50.

VENDS Atari 520 ST, 3 langages C, Pascal Basic, Modula 2, Assembleur, Rythm Computer, Bagas, Othello, Chiffres et lettres, Rex, Backgammon, utilitaires, KRAM-TCS, etc. sous garantie, 9000F. Tél (1) 43 50 25 24 après 20h

VENDS Atari 800 XL, une cartouche de jeu, 3 livres, 1000F. Tél. (1) 47 32 84 05.

ECHANGE lecteur de disquettes pour Atari 800 XL contre une K7 de jeu à bas prix. Joël au (16) 90 56 31 90

VENDS Atari 800 XL, lecteur de disquettes, lecteur de K7, 16K, nombreux livres, à débattre. Jean la région de Toulouse M.Gisquet au (16) 39 61 42 36 54

APPLE

VENDS Apple II +, modem Digitelec 2000, table graphique Pad 16, joystick, nombreux programmes, 7000F Patrick au (1) 45 27 80 92.

VENDS Macintosh 512K, imprimante Imagewriter, drive externe, souris, logiciel Paint, cours numérique, nombreux programmes, prix à débattre. Jean-Pierre Le Bleux, 75005 Paris. Tél (1) 48 24 56 58

CHERCHE tous contacts sérieux Apple IIe, pour échanges divers. Marc Emmanuel Bellemare, 1 rue Gaston Lévy, route de l'Union Drôler, Fort France, 97200 Martinique.

CHERCHE gérance donateurs de nouveautés pour Apple IIe. Tél. (1) 47 07 07 07

VENDS Apple II, 128K, drive, moniteur monochrome, jeux et utilitaires, 9000F Jean Pierre Kowalski, 3 rue de Turne, 58170 Cosne. Tél (16) 20 24 36 87 après 17h30

CANON X07

VENDS Canon X07, imprimante X710 (4 couleurs), 3000F Frédéric au (1) 42 62 23 48 aux heures de bureau.

MSX

VENDS MSX Philips de 80K RAM, 32K ROM, magnétophone, 2 joystick, 14 logiciels, valeur 3210F, 2500F à débattre Tél (1) 46 36 16 55

VENDS programmes MSX 32 programmes les Sony 1/2 Mo, imprimante thermo-graphique Canon T22A, moniteur couleur périfel, lecteur de K7 avec cordon, 9 jeux, nombreux programmes, 2 joysticks, nombreux livres, 6F/mois MSX, 6700F à débattre Loic Vallese au (16) 74 22 23 67

ECHANGE toutes sortes de choses pour MSX. Pascal Merie-Angelique, 4 rue Hélent Terrasse, Nancy. Tél. (16) 83 35 40 70 après 18h

VENDS ou échange jeux pour MSX D.Ladau au (1) 47 42 62 90

VENDS MSX Sanyo PHC 28 S, 64K, 1500F de logiciels, 350F de livres, magnétophone, cordon, livres, programmes, 3000F, valeur 6 heures, neuf, 2500F Tél (16) 30 62 60 36

ORIC

VENDS Atmos 48K, moniteur monochrome vert, câble péritel, 6 jeux (Le démiurg de l'île Mystère, 3D Glasher, Cosmic Invaders, 1 500F à débattre. Guillaume Leneveu, 17 avenue Gambetta, 92400 Courbevoie. Tél. (1) 47 88 22 18h

VENDS lecteur de disquettes 3" Jasmin 2, 2000F, échelle 7 0.09 65. Chasain Nicodème, rue du 8 Mai 1945, 59172 Raulx. Tél (16) 27 43 33 39

VENDS Oric Atmos, lecteur de disquettes Jasmin 1, 4 disquettes, 12 livres, nombreux programmes, 1700F Patrice au (1) 43 03 17 44

VENDS Oric Atmos 48K, magnétophone, table, magnétophone spécial Oric, 50 jeux, Basic, Assembleur, 2000F Jean-Philippe Michel Saber, 174 rue du Jeu de Paume, 83200 Toulon. Tél. (16) 94 42 42 42

VENDS ou échange plus de 100 logiciels pour Atmos. Jean-Luc Colonna d'Istria, 54 rue du Général Leclerc, 95210 Saint Gratien. Tél. (1) 39 89 40 57 après 18h

VENDS Microdisc Oric Orlan François Fabre au (16) 67 62 56 96.

VENDS Oric 1 48K, magnétophone, cordons, livres sur l'assembleur, 1000F Jean-Marc Vallée 1500F Eric Lundquist au (1) 39 46 71 58 après 18h

VENDS Oric Atmos (de 1985) péritel, 4 jeux, Pack Général Décision, 2 livres Jean Venon, 7500 Chelles. Tél. (1) 42 66 21 66 aux heures de bureau.

CHERCHE correspondant Oric Atmos pour vente, échetier ou échanger des programmes Thomas Wiesner, Stockmarkgade 11, 2100 Copenhague Oe, Danemarque. Tél. (01) 38 05 25

VENDS Oric Atmos 48K, câble péritel, carte 8 extensions, 2 joysticks, 2 manettes, magnétophone, extension musique et jeu, 2 manettes, 2 livres, nombreux programmes sur K7, valeur totale 3000F, vendu 1400F Tél (16) 45 79 95 35.

VENDS Thomson MO6, clavier mécanique, magnétophone, manette de jeu, crayon optique, programmes, cordons, 2 livres, 2 programmes sur K7 vierges, 3000F. Tél. (1) 48 91 68 29 à partir de 20h ou le week-end

VENDS MO5, LEP, manettes de jeu et nombreux programmes, 2 livres, 2 programmes sur K7 Pierre Pouzet, 29233 Cleder. Tél. (16) 98 88 41 71 ou (16) 98 85 89 62.

ECHANGE logiciel MO5 et TO7 70. Tél. (16) 83 97 11 48.

VENDS TO7 70, lecteur de disquettes 320K, périphérique, nombreux jeux, 2 livres, valeur 6000F, 4500F Tél (16) 53 66 90 43

VENDS Thomson MO5, clavier mécanique, magnétophone, manette de jeu, crayon optique, programmes, cordons, 2 livres, 2 programmes sur K7 vierges, 3000F. Tél. (1) 48 91 68 29 à partir de 20h ou le week-end

VENDS MO5, LEP, manettes de jeu et nombreux programmes, 2 livres, 2 programmes sur K7 Pierre Pouzet, 29233 Cleder. Tél. (16) 98 88 41 71 ou (16) 98 85 89 62.

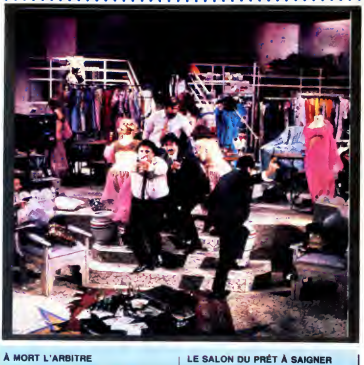
VENDS TO7 70, manettes, magnétophone, 2 joysticks, Synthétiseur, une trentaine de jeux (logiciels de copie, bouquin sur l'assembleur et Basic, une centaine de programmes 2000F à débattre Tél. (16) 64 04 03 06.

VENDS TO7, nombreux programmes, magnétophone, extension musique et jeu, 2 manettes, 2 livres, nombreux jeux, 2 programmes sur K7 Tél (16) 53 66 90 43.

TELOCHE

LE MASQUE DU DEMON

Buveurs de sang, à vos cassettes, voici le chef-d'œuvre de Mario Bava, un maître de l'épouvante fantastique. Un millésime 60 avec bien sûr, l'inoubliable Barbara Steele, le samedi 29 mars à 23h10 sur Canal +. Bombyx



LE TICKET CHIC

VIVEMENT DIMANCHE

Film de F. Truffaut (1983) avec J.L Trintignant, F. Ardant, P. Leudenbach et C. Sihol

Directeur d'une agence immobilière, Julien Vercel (Trintignant) est soupçonné du meurtre de sa femme et de son amant. Il a beau clamer son innocence, seule Barbara (Ardant) sa secrétaire l'entend et se lance dans une enquête parallèle. Au mépris de toute prudence, l'ardante Fanny se transforme en Kojak, mais en plus jolie. Au hasard de ses investigations, Berbara rencontre un photographe un peu curieux, une ouvreuse de cinéma et un client bizarre. Non contente de gaffer, Berbera escalade quelques cadavres dont elle ne connait ni la provenance ni la destination. De temps à autre, elle vient rendre compte de son enquête à Vercel, dont les tendres sentiments vont vers celle qui l'aide. Le jour J où elle va révéler l'identité du coupable, Berbara comprend que son boss le connait déjà. Alors QUI ?...

Truffaut signe là un très bel hommage à la comédie policière américaine, dont il était un fervent admirateur. Ardant et Trintignant composent à merveille. La photo en noir et blanc de N. Almendros accentue l'atmosphère noire mais gaie. Ni du Hitchcock, ni du Hawks, ni même du Huston mais du Truffaut et du bon.

Diffusion le mardi 25 à 20h35 sur A2.

SUBWAY

Film de L. Besson (1985) avec I. Adjani, C. Lambert, J.P. Bacri, J.H. Anglade, et M. Galabru et J-P. Bacri.

Le film débute sur les chapeaux de roues : une voiture, des cascades et puis le métro (en anglais Subway). Là, plusieurs histoires s'entremêlent et se confondent dans le cerveau du spectateur attentif jusqu'à une fin bâclée.

- Adjani poursuit Lambert qui a dérobé des papiers compromettants pour son mari.
- Le Rolier (Anglade), qui ne se déplace qu'en patin à roulettes, nargue la police du métro en détroussant les femmes de leurs secs à main.
- Galabru, flic-philosophe aidé de Batmen (Bacri) retrousse ses manches afin d'alpaguer le rolier.
- Lambert de son côté, met toute son énergie dans la constitution d'un groupe de musicos

Basta l'intrigue, ce clip d'une heure et demie privilégie les images somptueuses, la musique d'enter (Rochereau bien sûr), les numéros d'acteurs.
Le métro comme vous ne le verrez jamais, puisque les décors sont signés Trauner. On dirait du Beneix (Diva) mais c'est du Besson chic.

Diffusion le dimanche 30 à 20h35 sur C+.

LE TICKET CHOC

TENSION

Film de John Berry (1949) avec Richard Basehart, Cyd Charisse et Berry Sullivan.

Warren Quimby (Basehart), petit employé de drugstore, myope et complexé, assiste impuissant au départ de sa femme avec un représentant de commerce qui de plus piétine ses lunettes. Warren achète des verres de contact, change d'allure, d'identité et suit le couple. Un soir, il entre pour tuer ... mais n'y arrive pas. La police trouve néanmoins un cadavre le lendemain.

Un récit elliptique mais dense et rigoureux, un commentaire off, un climat oppressant donne à ce film une atmosphère noire et implacable. Un summum de la série B totalement inédit.

Diffusion le dimanche 30 mars à 22h30 sur FR3.

À MORT L'ARBITRE

Film de J.P. Mocky (1984) avec M. Serrault, E. Mitchell et C. Laure.

Armée de canettes de bière, de drapeaux et autres banderoles, une foule hystérique se presse aux portes d'un stade, pour assister à un match entre des mecs en vert et des types en rouge. L'ambiance est à son paroxysme quand l'arbitre (Schmoll) siffle un pénalty litigieux. A la lin de la partie, menée par un gourou de choc (Serrault), des supporters de l'équipe pénalisée décident de faire la peau à l'arbitre. Pas contrariant, Schmoll se réfugie là où ils le convient à se diriger durant tout le match : aux chiottes. Il s'enfuit et rejoint se petite amie (Laure). Au cours de la poursuite, un homme meurt d'un coup pas franc. La meute en colère accuse Eddy et l'attend au corner de la rue.

Petit Mocky dénonce la connerie humaine. Bravo. Mais la conviction peut s'accommoder de la sobriété. Or, Serrault en fait des caisses et Schmoll n'est pas dans la partie. Malgré un bon rythme, on regrette la coté brouillon qui néglige le scénario et privilégie le numéro d'acteur. Dommage, encore un film qui restera sur la touche.

Diffusion le 24 à 20h35 sur TF1.

LE SALON DU PRÊT À SAIGNER

Téléfilm de Joël Seria, avec H. Quester, J. Goupil, J.P. Muel, C. Taure et J.P. Castaldi.

De l'étranger où il a passé 12 ans en taule à la place de son frère Salomon (Muel), Gabriel Barzman (Quester) revient à Paris pour trafiquer des armes. En rendant visite à Salomon, qui bosse dans la confection, Gaby retrouve Thérèsa, son amour d'antan (Goupil), devenue la femme de Salomon (ben mon salaud).

Gaby, qui a un gros manque affectif (12 ans), renoue avec Thérèse avec fougue. Coté business, Gaby a une mauvaise surprise. On lui file de la came comme monnaie d'échange, à lui d'en faire du cash. Le deal se termine mal, et c'est le début de l'engrenage sanglant.
Des Turcs ont fait le coup. Or les Turcs possèdent les ateliers de couture qui travaillent pour Salomon. Magouille ou pas ?...
Quand sera-t-on capable de faire du polar sans un étalage racoleur de violence et de sang ? Malgré un scénario de qualité et de bons comédiens, ça sang-pire...

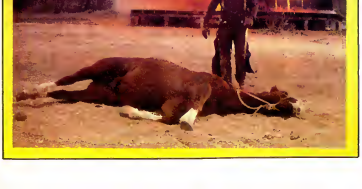
Diffusion le samedi 29 à 20h35 sur TF1
Photo TF1- C. Chevalier.

JUSTICIER SOLITAIRE

TOM HORN

Film de W. Wiard (1980) avec S. Mc Queen, L. Evans, R. Farnsworth et B. Greenbush.

En 1901, dans l'Ouest américain, un conflit oppose les éleveurs de bovins à ceux d'ovins. Les bovinistes en ont ras la bouse des vols de bétail, de plus en plus fréquents. Ils engagent Tom Horn, un héros aigri de la conquête de l'ouest, prêt à tout pour une petite pièce (de bœuf).
Redoutable tireur à la Winchester, Tom ne discute qu'après avoir vidé son chargeur sur ses victimes. Rapidement, les ovinistes se rebellent et Horn est pris pour cible en ville. De leur côté, les vachistes veulent se séparer de Tom qui fait, à leur goût, trop de dégâts. Sensible à leur sollicitation, le shérif le jette en taule. Mais Horn s'évade, s'enfuie dans la montagne où il est capturé par la garde nationale qui s'empresse de le rendre au shérif. Le jour de l'exécution approche, mais personne ne veut faire office de bourreau alors... Western d'avant-garde sur le cohabitation entre ceux qui élèvent les vaches et les ceusses qui élèvent la voix. Les uns souhaitent le mort des vaches, les autres veulent tondre la laine sur le dos des premiers. Mc Queen vieillissant réussit ici une de ses plus belles compositions, dans la lignée de J. Stewart. Les grands espaces sont magnifiquement filmés, mais tout ça ne pisse pas très loin. I'm a poor lonesome...



Diffusion le 25 à 20h35 sur FR3.

UN HOMME EST PASSÉ

Film de John Sturges (1955) avec Spencer Tracy, Robert Ryan, Anne Francis, Walter Brennen, Ernest Borgnine et Lee Marvin.

Un poteau indicateur le long d'une voie de chemin de fer en plein désert signale la présence de Black Rock (35 habitants). L'express de la Southern Pacific s'y arrête, fait exceptionnel. Un homme en descend, une mallette à la main et se rend à l'hotel. Costume, cravate, et un seul bras, ce qui n'étonne personne car nombres d'éclopés rentrent chez eux, en cet été 1945. Ce qui surprend, puis dérange puis inquiète les habitants de ce trou perdu qui deviennent vite hostiles, c'est le démarche obstinée de cet inconnu. Il demande à voir Komako, le fermier japonais. Malgré la température, un silance glaciel accueille les questions de Macreedy.
Le coup de maître de Sturges, réalisateur de seconde catégorie, qui réussit ici une allégorie politique fort claire dans le contexte politique de l'époque (le Mac-Certhysme). Dans un Ouest désertique peuplé de personneges inquiétants, l'espace du scope met en veleur "la conspiration du silence" auquel se heurte Spencer Tracy (géant). Sobre, efficace, volent.

Diffusion le lundi 23 à 18h07 sur FR3.

MADAME CULOTTE

THÉRÈSE RAQUIN

Film de M. Carné (1958) avec Simone Signoret, Raf Vallone, Jack Duby et Sylvie.

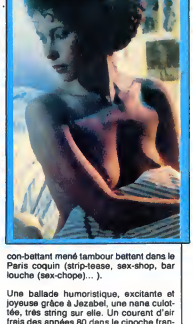
Thérèse s'ennuie entre Camille (Duby), son mari stupide et puéril, et sa belle-mère (Sylvie), une mégère. Lorsque Laurent (Vallone), un routier beau comme un camion, croise sa route, elle tombe dans ses bras mais refuse de le suivre. Elle à pitié de son mari, cette loupe.
Laurent roule des mécaniques et va voir Camille pour s'expliquer entre hommes. L'autre lavette tient à conserver sa femme et l'emmène en voyage dans sa famille. Laurent les suit. Dispute. Camille descend, en cours de route.
Hélas, un témoin a tout vu. Qui a des besoins d'argent en plus. Le train de l'amour va-t-il dérailler ? Thérèse Requin va-t-elle raquer ?
Le film vaut surtout pour l'interprétation de la Signoret : le drame intérieur, l'émotion qui fulgure, la tragédie qui s'inscrit sur son visage. Sublime composition.

Diffusion le jeudi 27 à 20h35 sur FR3.

LA NUIT PORTE-JARETELLE

Film de Virginie Thévenet (1984) avec Jézabel (doux Jésus qu'elle est belle) Carpi, Ariel Genet, Caroline Loeb, Eva Ionesco, Arlette Dombasle, Jean-Pierre Kalfon et Dominique Besnehard.

Jezabel (Carpi) vit à un rythme d'enfer, surtout ses histoires d'amour. Frédéric, son copain, n'a pas tenu le choc et l'abandonne pour mener une vie plus tranquille. Lors d'un diner avec se bande de copains aussi excentrique qu'elle, elle rencontre Ariel (Genet). Sa timidité passive lui plaît, elle l'emberque dans son lit.
Neufrage en 140. Ariel, c'est pas un cadeau. Pas de bonus avec lui, juste un cycle court avec le coup de rein-sage. Il est sot, rage Jézabel qui décide de le prendre en main (non, pas ce que vous croyez), de le secouer (non plus), de le sortir de sa léthergie (toujours pas). Elle va lui en montrer de toutes les couleurs (programme sein-tête-hic) au cours d'un parcours du



con-bettant mené tambour bettent dans le Paris coquin (strip-tease, sex-shop, bar louche (sex-chope)...).
Une ballade humoristique, excitante et joyeuse grâce à Jezabel, une nana culottée, très string sur elle. Un courent d'air frais des années 80 dans le cinoche français. Sexy, tonique, caustique, amoral, jeune, allégre...

Diffusion le jeudi 27 à 20h35 sur C+.

EGGERLAND MYSTERY de HAL LABORATORY pour MSX

De toute mon enfance dans la crèche, je n'avais jamais été préparé à un monde aussi dur que celui où je viens de débarquer, à l'aube de mon adolescence. De ma naissance à aujourd'hui, j'ai été bercé par de douces mélopées, baigné dans un univers sensuel et charnel d'où l'angoisse et la peur étaient bannis. Bien sûr, vous me direz que ce n'est pas réaliste d'élever les enfants dans de telles conditions, mais dans notre peuple, nous préférons développer les aptitudes mentales et logiques que la force physique pure.

Mes maîtres ne m'ont pas laissé complètement démuni avant de m'envoyer dans le Grand Monde. Ils ont passé de nombreuses heures à m'apprendre à reconnaître les différents monstres qui peuplent les labyrinthes. Cinq races régnent en tyrans absolus. Chacune possède des moyens de défense et d'attaque spécifique. Une seule caractéristique les réunit tous : ils sont mortels pour notre peuple. Des skulls aux armmas, des méduses aux snakeys, sans oublier les golls, tous en veulent à ma pauvre vie. Seule la ruse et la vaillance me permettront de survivre à leurs pièges machiavéliques.

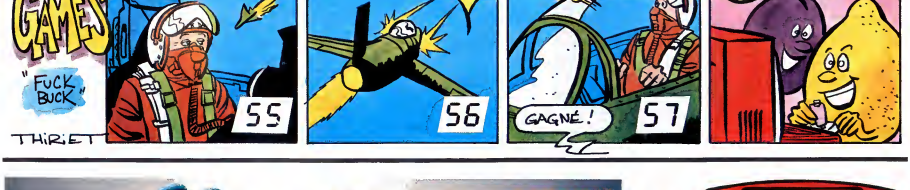
Dans leurs grandes constructions en brique, ces horreurs attendent patiemment que je passe à portée pour tenter de sucer mon énergie vitale. Rien à faire ! Je ne ma laisserai pas englouti par ces affreux : poussant un bloc par ci, déplaçant

un diamant par là, je me gave de toutes leurs richesses et je fonce vers les portes qui s'ouvrent à mon approche victorieuse. Seul un souci me tarabuste encore : quand donc sortirai-je au grand air, quittant ces constructions infâmes et pouvant vivre pleinement mon existence d'adulte ?

Tous les fanatiques de Lode Runner devraient s'acheter immédiatement un MSX pour s'éclater complètement avec ce superbe logiciel. Au travers de cent cinquante tableaux, tous aussi infernaux les uns que les autres, vous devrez récupérer les diamants et pousser sur des blocs (tiens Pingo !), flanguer des ennemis implacables (ohoh Lode Runner...) et réfléchir intensément (aaah Boulder Dash !). Le premier jeu d'arcade vraiment intelligent et original sur le micro japonais, à posséder impérativement, dès qu'il sera en France !

MENU

AMSTRAD	Isola
J.C. AUFFRET	page 30
AMSTRAD	Amsmota
Serge NANNI	page 29
APPLE	Snaky
J. Christophe SALMON	page 4
CANON X07	Catch Man
Fred TRANCART	page 26
CBM 64	Monkey Kong
Emerich FERNANDES	page 3
EXL 100	Territoire
Remy PEYRIN	page 9
FX 702 P	Pilote
Ph. MARCHAND	page 10
MSX	Trésor d'Hakenaton
Jacques DAGUIN	page 7
ORIC	Jet Attack
G. PATOUILLARD	page 10
SPECTRUM	Super Basic
Paul ROLLAND	page 27
TI 99/4A (bas)	5ème Dimension
Emmanuel LEDOUX	page 5
Thomson MO5	Duel
Fabien COLLIN	page 8
VIC 20	La Grotte Infernale
Pierre & Fred SIGRIST	page 31
ZX 81	Strip Poker
L. De HAYNIN	page 6



la Règle à Calcul

TARIFS

MATERIEL :

CPC 6128 COULEUR	5990 F ☐
CCP 6128 MONOCHROME	4490 F ☐
CPC 464 COULEUR	3990 F ☐
CPC 464 MONOCHROME	2590 F ☐
DDI-1 Lecteur de disquettes avec contrôleur	1990 F ☐
MP2 Adaptateur péritel pour 464, 664, 6128	490 F ☐
DMP 2000 Imprimante qualité courrier	2290 F ☐
Câble pour imprimante portatile type "Centronics"	150 F ☐
Magnétocassette avec cordon pour 664, 6128	390 F ☐
Câble magnétocassette pour 664, 6128	95 F ☐
Rallonge pour 464	75 F ☐
Rallonge pour 664, 6128	100 F ☐
Joystick QUICKSHOOT 1	100 F ☐
Joystick QUICKSHOOT 2	140 F ☐
Adaptateur pour 2 joysticks	150 F ☐
Synthétiseur de parole en français	480 F ☐
Carte 8 E/S digitale	395 F ☐
Carte 8 E analogique	395 F ☐
D Base II	790 F ☐
Multiplan	490 F ☐
Disquette vierge	45 F ☐

AMSTRAD

BON DE COMMANDE PROMO FEVRIER 86

Nom ..... Prénom .....
Adresse .....
Code Postal ..... Ville .....
Tél. .....

Participation express recommandé jusqu'à 5 kg : 30 F
LA RÈGLE A CALCUL
65/67, bd Saint-Germain, 75005 PARIS. Tél : 43.25.68.88
Livraison des produits disponibles sous 8 jours.
parking gratuit Maubert-Lagrange